家用电脑与游戏机



1998.5

Family Computer & Game Machine Monthly

封面视点

魔法门－不死的RPG英雄

噩梦鬼魅

猴岛的诅咒

克瑞文的恐惧公理

寄生前夜

铁拳3初步印象

街机模拟部队

游戏秘史

领略3Dfx Voodoo Ⅱ

杭州晶天访谈录

文化表象－成长中的Eidos

鹰翔与生死之间Ⅱ

银翼杀手

11种结局，完全超越互动式电影



BLADE RUNNER™












70个会思考的电脑角色，每张面孔超过100万个多边形

Westwood实时冒险游戏的定义之作

SunTendy

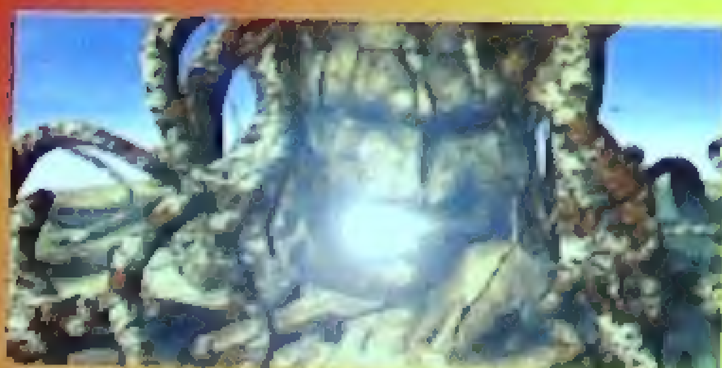
第3波 DREAMS

梦幻战士



















第3波软件(北京)有限公司
地址：北京市海淀区大慧寺路8号泰诚商务会馆115室
电话：62173322-251 E-mail:……@public.east.cn.net
每周五晚9:30-10:00北京广播电台1026千赫动心9时中第三波与您准时相约

第3波 代理

格斗类终极大作

CAPCOM®

888

特别

大奖行动请关注

街霸

ZERO版

· 有888套特价88元
· 另有8套大奖及88套特别奖
· 产品内赠精美原装街霸人物造型
· 具体得奖方法请密切关注由本公司发布的上市公告

地址：北京海淀区大慧寺路8号泰诚商务会馆115室 电话：62173322转251
每周五晚 9:30-10:00 千赫《动心游戏》中第三波与你准时相约

沙丘2000















Westwood





面对一个又一个的C&C类游戏，Westwood当然不会沉默，《红警》引擎、《沙丘》剧情，《沙丘2000》将以全新的面貌展现第四代实时策略游戏的风采。

DUNE 2000

- Liu Wei

投入的魅力

工作中的这个月,萦绕耳畔的大多只有一个声音,没错,就是“My heart will go on”,电影《泰坦尼克号》的主旋律。

最初看到媒体对这个早已不再新鲜的主题报以如此热烈的期待,心头的感觉是蛮奇怪的。然而一旦亲身体验过电影院那杜比环绕立体声、宽银幕影像的感官冲击,以及耳熟能详却无法免疫的感动之后,我也不自觉地坠入其中了。

什么是化腐朽为神奇的力量?让我们看看电影背后的几个故事。这部影片的投入高达3亿美元;为了拍摄这部影片,还特意建造了1:10的TITANIC复原船模;影片的音乐,不用我说,原声大碟中十五曲主题隽永、旋律悠扬的音乐堪称经典;影片的故事线,更是流行的青蛙王子的现代爱情故事……

应该说,我从中获得了一个非常深刻的印象,不可一成不变地看待任何一个事物。因为,它们背后的人们可能会用自己的激情让全世界为之惊讶。

仿佛是为了印证这个感觉,我在这个月中又在游戏圈内看到了相近的事例。月中的上海之行,目的是去上海育碧(UBI SOFT)探访一下这家风头正盛的法资娱乐软件公司在干些什么。别的暂且不提,印象最深的倒是该公司居然把即将上市的每一部新作均认认真真地进行汉化和测试,而语音方面也毫不含糊地邀请了上海著名的配音演员协力。在产品演示时,熟悉的译制片中的语调扑面而来,让人恍惚间对游戏产品的认同感加深了许多。拍拍脑袋想想,在引进产品的同时进行本地化,上海公司的敬业精神实在令人另眼相看(像金仕达的《毁灭者》就是个很好的先例)。国内游戏产业在发展初期必然会大量依赖产品的引进,如何在这个阶段不断提高自我呢?从题材的选择、中文化的改进到最终产品的包装、发售和服务,如果业界人士都能报着认真、投入的态度,把游戏产品方面国外一等、港台二等、大陆三等的序列打破,相信下一波的中文化游戏推出时,电脑玩家们也能找到完全不同的感受。



写到这里,本期杂志的最后一笔也将大功告成了。最近一段时间,杂志的WEB在重建,完全电子版也已经上线,编辑部的ISDN线路正在开通,所有的事情都在齐头并进。工作时心无旁系,那不是多任务时代的风格,所以同一时刻里,后台在下传着软件,音箱在奏着音乐,键盘在不停地敲,心里在默默地期待……

Rabbit

rabbit@fcgm.com.cn



家用电脑与游戏机





目　　录

（总第45期）

电子游戏是通往电脑世界的捷径

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　刘捷足
　　　　　梁华栋　翟　越
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：梁华栋
电　　话：编辑部 010－62237773～6
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW主页：http://www.fcgm.com.cn
广 告 部：010－62237778
发 行 部：010－62237779
传　　真：010－62237778、9
读者服务部（捷径公司）：010－62237773 转12
主办单位：科学普及出版社
发　　行：北京市报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
　　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第0010号
地　　址：北京市西城区新街口二条甲11号
邮　　编：100035
出版时间：每月13日　定价 6.80元

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换
正文用纸：山东寿光造纸集团股份有限公司

新闻报道

为声音打官司——Creative 起诉 Diamond 和 ESS



以声霸卡(即 Sound Blaster 声卡)而闻名于世的新加坡创新技术公司（Creative Technologies)，在三月底对钻石多媒体(Diamond Multimedia)及 ESS 公司就声卡的 PCI 专利(美国专利号 5, 698, 803)提起控诉。在随后的星期三，钻石多媒体向公众宣布了他们的新一代声卡 Sonic Impact S70。而 ESS 之所以会和钻石多媒体一起被告上法庭，原因就在于 Sonic Impact S70 声卡使用了 ESS 的 Maestro－2 芯片。

记者就此事采访了“创新”实验室的 Rick Myllenbeck，他告诉记者，这项专利最早是由 E－mu 公司申请获得的，而创新在 1993 年收购了 E－mu。E－mu 是一家以制作综合硬件和 High－end 设备而在音像界享有盛誉的公司。Myllenbeck 说这次诉讼是为了“保护‘创新’在技术方面的优势”。这场诉讼所涉及的专利核心是一项名为“多点插补”(multipoint interpolation)的技术，也许这样说过于专业，简单地讲，这项技术可以使得声卡使用电脑的内存来作为声音和其他音频文件的缓存。“多点插补”技术使得低成本的声卡（获得高质量的声音)有介入市场的可能。

考虑到最近有多家硬件厂商宣布将发行 PCI 技术的声卡，记者询问了创新公司将在何时推出他们的 PCI 声卡，Myllenbeck 仅仅说这一天会很快到来。记者就此事向钻石多媒体征询意见，对此他们的一位发言人不愿发表意见。

注：据最新消息，“创新”即将发行两款基于 PCI 技术的声卡：Sound Blaster PCI 64 和 Creative Ensoniq AudioPCI。



《银河飞将》电影剧组的新艺术总监

在获得本年度奥斯卡 11 项大奖的电影《泰坦尼克》(Titanic)中出任艺术总监的 Peter Lamont 在取得属于他的奖项后已离开剧组，现在已加盟正在卢森堡紧张工作的 Chris Robert 的《银河飞将》电影版剧组。由 Robert 创建的公司 Digital Anvil 负责制作这部电影，他们对外宣布 Lamont 会为电影设计艺术造型：“在这个未来的银河世界里，将会包括许多特殊的太空飞船、甲板、银河中的太空运输船和一系列为数众多的其他星球和同盟国。”听起来这是项非常艰巨的任务，然而对于曾经为电影《异形》、《真实的谎言》和七部《007》系列电影做过艺术设计的 Lamont 来说，《银河飞将》或许算不得什么。“他（Lamont)有着给人印象深刻的二十年的艺术经历……我们确信 Lamont 有足够的能力将《银河飞将》从电脑屏幕搬上银幕。”Digital Anvil 公司的 Marten Davies 说：“他为电影版《银河飞将》创造出了令人震惊的视觉效果，也许这次的奥斯卡奖只是他的第一次。”

怪物大出击——《地下城守护者》金版

EA 在 4 月份为红极一时的游戏《地下城守护者》(Dungeon Keeper)发行了一个支持 Direct3D 的金版编辑器，用这个编辑器你可以使游戏看上去和原来完全不同。金版除了包括 EA 已经发行的《地下城守护者》及资料片《更深的地下城》(The Deeper Dungeons)以外，最重要的就是一个关卡编辑器了。玩家可以用它来创建属于自己的地下城，另外还将有一个 Windows95 的桌面主题。想象一下充斥着妖魔鬼怪的桌面会是什么样的！

EA 的一位发言人说：“支持 Direct3D 将会使《地下城守护者》这个游戏变得更有趣。”已经拥有《地下城守护者》及资料片的用户在金版编辑器发行之后可以去 EA 的网站自由下载 Direct3D patch 和关卡编辑器，稍有不同的是由于金版“地下城”游戏引擎的变动，玩家必须拥有《更深的地下城》这个资料片才能使用关卡编辑器。



1997 年最有创造力的游戏公司

前不久，美国软件出版者协会(The Software Publishers Association)颁发了的一年一度的 Codies 奖。该奖项主要颁发给那些“具有杰出的创造力和革新性”的软件出版公司。以下名单是获奖的电脑游戏及出版公司。

最佳角色扮演游戏——Blizzard Entertainment 的《恐惧》(Diablo)
最佳网上多人游戏——Blizzard Entertainment 的《恐惧》(Diablo)
最佳竞赛/动作游戏——Interplay 的《星际迷航：星舰航校》(Star Trek：Starfleet Academy)
最佳体育游戏——Access Software 的《名流高尔夫 1998》(Links LS 1998 Edition)
最佳策略游戏——Westwood Studios 的《命令与征服：红色警报》(Command & Conquer ：Red Alert)
最佳多媒体产品——Red Orb 的《神秘岛Ⅱ裂隙》(Riven: The Sequel To Myst)
新消费者软件——Red Orb 的《神秘岛Ⅱ裂隙》(Riven: The Sequel To Myst)
最佳多媒体视觉艺术——Hasbro Interactive《强手：星球大战》(Monopoly Star Wars)

提前到来的《世界杯 98》

EA 乘今年法国世界杯之利，宣布将在《FIFA98》之后，于 5 月 19 日推出另一个名为《世界杯 98》(World Cup 98)的足球游戏。今年的世界杯赛事将于 6 月 10 日至 7 月 12 日在法国的十个城市（包括巴黎、马赛、波尔多等)同时展开，而《世界杯 98》将真实地在电脑屏幕前预演这一四年一度的足球盛事。游戏将囊括所有的 32 支参赛球队，十个分布于法国各地的赛场。另外游戏还将有一个世界杯经典赛事模式（World Cup Classics Mode)，玩家可从历届最优秀的十二支世界杯球队中选择一支重温八场经典赛事。



《世界杯 98》将会有更多的动作，更聪明的 AI，例如你可以跳起避过对手的拦截。更快的引擎使得游戏中球员将会有更快的即时反应，尤为令人激动的是，游戏中的“困难”选项使得弱队有了与强队一争高下的机会。距大家看到世界杯的日子应该不是很远了，让我们率领各自心爱的球队提前过次世界冠军的瘾吧！

功过相抵——Activision 的第一季度财政情况

游戏发行公司 Activision 在三月底的一份报告中估计自己 1998 年第一季度总收入在 55000000 到 58000000 之间，整个季度大致“收支相抵”，比原先预计的略少。Activision 将收入减少的原因归结为以下几点：新产品销售情况没有预计的好；游戏市场的再次需求较少以及对捆绑游戏数量的限制。

“由于去年第四季度令人失望的财政情况，我们不得不为如何替新年开一个好头而考虑。”Activision 的主席兼总经理 Robert A. Kotick 在一份声明中如是说。另外他又表示，Activision 的收入接近去年某些预测数字的三倍，这一结果归功于公司员工的努力。“我们重新调整了收入基础，扩大了世界范围内产品的分配能力，我们在加强固有领地之外还努力拓展跨平台游戏的市场。”Kotick 最后说道。

《网络创世纪》的大麻烦——游戏玩家联合状告 Origin 及 EA

三月中旬，Origin 因为他们发行的网上游戏《网络创世纪》(Ultima Online)而被告上法庭，它的母公司 EA 也在这次的诉讼中被一同拖下了水。此案的五名原告是《网络创世纪》的玩家，他们的名字是 Carlos Royal、Ken Hinther、Allen Bennett、Shane Benson 和 Theodore Allan，而 Bauer 和 Schultz 则是他们的律师。首先来看一看这次诉讼所控告的核心内容：

“Origin 许诺说，游戏（指《网络创世纪》，以下简称 UO)可以 24 小时全天进行，而事实上 UO 的服务器每天总要有数小时无法正常工作。

Origin 还说这个游戏是‘实时’进行的，并且宣称会解决网络中潜在的‘时间延迟’问题，但事实是他们没有做到这点。

在游戏的外包装上无法找到游戏使用费的缴费地址，这意味着必须使用信用卡才能每月都玩到 UO，而起初 Origin 说的是，不用信用卡也可进行游戏。……这仅是 Origin 最基本的承诺，而现在他们连这些都无法做到。”

这样的诉讼在整个电脑游戏界尚属首次，以前最多也就是股东们联合起来起诉游戏公司，最近的一次应该是发生在 GT Interactive 身上。但是象这次，消费者（玩家）共同起诉游戏公司的事情确实是前所未有的。

“这是前所未有的，”George Schultz(原告的代理律师)激动地说道：“这是一个仅仅才以十亿计的产业（指电脑游戏)，但是其中的一些所作所为却已经令许多消费者感到失望。”不过他特地指出，下面的这些话并非针对 UO 的设计者而说：“我们不是要教别人该如何去设计一个好游戏或是坏游戏，游戏制作者有权去做他们自己的游戏，不管这个游戏是好是坏。同样的，对于游戏中是否应该存在 PK(player killing)或

其他一些不合理的设定我们也没有兴趣。问题的关键在于Origin和EA在游戏的外包装上所做的承诺。他们的广告和游戏手册误导了消费者。现在的游戏产业存在一个很大的弊病，就是一切规则总是由游戏公司来制订，这是难以容忍的错误，如果你不去揭露它，别人就会说游戏公司是骗子。"他举了个例子，游戏公司在测试阶段可以了解到游戏的许多bug和问题，这些错误会由测试者而传向公众，但往往游戏正式上市时这些问题依旧存在，唯一不同的是消费者无法从游戏的外包装上了解到这些情况。

Shane Benson和Allan Bennett是两位在同一ISP工作的朋友，都购买了UO，他们说之所以会起诉Origin是因为UO的情况让他们觉得越来越不满，更难以忍受的是Origin对于UO服务器频繁故障表现出的敷衍态度。"他们有一台叫Scooby的服务器经常出错，而当我们打电话向Origin指出时，他们却说这是我们ISP的问题，我想如果他们知道我们本身就在ISP工作，或许就不会这样说了。"Benson说："Origin总是试图推卸技术支持方面的责任，每次我们打电话去，得到是都是一成不变的谎言，很明显他们并不想为我们解决问题，到最后，他们竟然说'你们为什么不去退掉游戏呢？'"

Benson为什么不愿接受上述建议呢？"我喜爱这个游戏，并花了很多时间来玩它。"Benson说他身边已有不少朋友退出了UO，而最近他也考虑要和朋友一样退出游戏："UO让人觉得失去了许多原本应该是很好的东西。"至于涉及到法律，Benson说他不是为了钱，他只是为了让自己的时间不致于浪费，另外他依然认为类似UO这样的网上游戏只要解决了带宽和其他一些技术方面的问题是可以很好地运行的。"我认为这是可能的，我期待《永远的任务》(Everquest，将由Sony Interactive出品)给我带来惊喜，我想Origin的游戏程序出现了一些错误的代码，而他们却不愿意修改。"

可以说，Origin之所以会处于这么一个尴尬的处境，颇有点自作自受的味道。他们或许不知道，Schultz(原告律师)也是一名狂热的电脑游戏爱好者，他每年要购买超过一百个电脑游戏，并且也是一名对于UO的技术支持极为不满的玩家。当他在互联网的新闻组中与别的玩家论及此事时，自告奋勇要为此讨个公道，当他找到上述五位玩家(原告)后，事情就变成了现在这个样子。

Origin的一位发言人表示，在目前法庭尚未判决的情况下Origin和EA不愿做出评论。客观地看，UO对于电脑游戏的发展的确做了有益的尝试，但以今天的技术和环境而言，Origin或许显得胃口过大了些。如果法庭最终站在了原告的一边，无法想象一旦其他成百上千的UO玩家都行动起来，Origin将如何收场。

星球叛逆者——

各奔前程的《杰迪骑士》制作组成员



卢卡斯(LucasArts)的《杰迪骑士》(Jedi Knight)发行之初，曾受到不少批评，但很快游戏大获成功，赢得了美国许多主要游戏杂志1997年度的奖项，并在销售榜上取得佳绩。不过在卢卡斯内部，就像许多游戏公司一样，每当制作小组完成一个游戏，成员往往被重新组合安排到其他项目中去。这是一个很普遍的现象。《杰迪骑士》制作小组也不例外，至少有半打的制作人员离开了卢卡斯，其中比较知名的有Ray Gresko、Justin Chin、Ingar Shu和Che-Yuan Wang。

卢卡斯失去这些极具才华的人真是莫大的损失，然而对于Ray Gresko他们来说，这只是一个如何重新选择事业起点的问题。早在Gresko还在卢卡斯的时候，就已有迹象表明他在创建一个名为"虚无主义"(Nihilistic)的游戏制作公司(据最新消息，公司已同Activision签订合同，后者将出版他们的头三部游戏)，实际确实如此，并且Ingar Shu(关卡设计师)也已加入了这家公司。

此外还有Justin Chin——《杰迪骑士》小组的领导者和游戏主设计者，他也是第一个离开卢卡斯并首先被媒介大肆报道的人。记者通过电话对Chin进行了采访，他向记者透露了他下一步计划的一些细节。离开卢卡斯后，Chin将同Che-Yuan Wang(《杰迪骑士》的程序员)合股开办一家名为infinite machine的游戏公司。现在他们正和一些发行商联系，为下一个游戏争取资金来扩建他们的制作小组，从而加快完成游戏的速度。"我们将会增加到16个人。"Chin对记者说。在被问及他们正在制作的游戏属于哪个类型的时候，他称是为PC设计的3D动作游戏，并且有移植到其他游戏平台的可能。"有些东西真的很难讲明白，"他说："现在还无法说它究竟是个什么样子，但我们的目标是使其成为1999年或2000年的年度最佳游戏。"除了这些，Chin没有谈更多的内容，原因在于他现在还处于和不同发行公司交涉、谈判的阶段，有些情况必须保密。既然Chin正在和发行公司联系，那么卢卡斯呢？会不会是一个可供选择的发行公司？但是曾经有过这么一个先例：Larry Holland和Totally Games离开卢卡斯后创建了自己的公司，并从此不再和老东家发生任何关系。看样子Chin的选择将和他们一样。

"很不幸，当你为卢卡斯工作的时候它总是想控制一切，"Chin对记者说："他们要拥有所有的权利，甚至还包括控制你的创造力和才智。我们自然不会做这种交易。"如果Chin想拥有自己的权利，包括他公司的权利，是否意味着他会寻求一种与发行公司之间短期、纯粹的代理关系呢？"Yuan和我并不想这样做来获得财富"Chin说："只是我们不希望自己的公司被收购。有许多游戏发行公司购买制作公司，但我们对此不感兴趣。"

要制作一款像卢卡斯《星球大战》那样成功的游戏是相当困难的，这对于Chin会有压力吗？答案是否定的。"我并不感到所谓的压力，对于我们设计制作的游戏我绝对有信心。在《杰迪骑士》之前我有过很长一段时间的游戏原创工作的经历，我是做的那么有兴趣，所以现在我毫不畏惧。不管做了什么，最终出来的游戏将是前所未有的，至少决不会和现在流行的那种地下水道似的枪战游戏雷同。"除了夸下的海口，Chin绝口不提他那还未命名的游戏到底有那些特殊的地方。毕竟那还是一个尚有许多工作要做的游戏：它需要签定一个协议(与发行公司)；需要艺术人员更加努力地工作；需要完整的程序源代码；另外Chin和他的伙伴Wang还有许多基本而繁琐的事要做，公司成立不过才两个月(到五月份)，现在甚至还没有正式办公的地方。这一切都急需解决，当然这不过是暂时的，很快就能克服。

既然Ray Gresko和Chin在离开卢卡斯后都成立了自己的公司，那么为什么他们两家公司不能合二为一呢？"我们的意见并无分歧，"Chin说："但是他的公司和我们的类型不同，他是那种具有领导才能的人，他的想法不只是简单地设计一个游戏引擎而已，事实上我们的公司也不可能同时有两个计划负责人，除非我和他负责的是同一个计划。"

预测未来是一件颇有意思的事，Chin不可避免的要先从为什么离开卢卡斯谈起。卢卡斯一直被认为是最具商业头脑的游戏公司和游戏界最令人向往工作的地方，有许多人试图去卢卡斯工作，这次《杰迪骑士》小组成员的大量离去对他们来说或许是个好机会。对此Chin又是怎么看呢？"我的离去正是时候，如果我继续为另一个《星球大战》系列游戏工作，我可能会留下。但是到外面的世界去闯对我来说可能是发挥自己才能的最佳途径。"Chin认为离开卢卡斯没有任何不好，这里面并没有什么"激烈竞争"的问题或隐藏着某个"惊人的故事"。"这很容易，也很快。根本没有所谓的口角，一切太平无事。"Chin平静地说道。至于卢卡斯是否会因为失去他们这些关键成员而有所损失的问题，Chin不愿意作出评论："我想时间会说明一切，"Chin说，"我不知道，并且我也不愿说类似"卢卡斯会因为我的离去而有损失"这样自负的大话。他们的确拥有业界最具才干的人，这也是为什么我会在卢卡斯公司工作。毫无疑问，这个产业正在成长，卢卡斯也同样在发展。很多有才能的人蜂拥而来，对于我来说，它已经没有当初那么大的吸引力了，那些新加盟的家伙也一样能做的很好。"

在和Chin的交谈中，记者感觉到他们离开卢卡斯是一种很自然的内部调整：一群人数年里每天都花上大量的时间在同一个计划中，也许他们中的一些需要一些小小的改变。 最后Chin对记者说，《杰迪骑士》制作小组的一些成员已经被调到了卢卡斯其他部门工作，而象他和Wang则是选择了冒风险去重新开始。尽管原先的制作小组已经不存在了，《杰迪骑士》这个游戏也已成为过去，但是Chin还是无法忘记游戏和制作小组中的成员。"这是我曾经工作过的小组中最出色的一个，一帮难以置信的人。"

新闻速递

★三月底，微软的网上游戏站Internet Gaming Zone由于遭黑客攻击而瘫痪了数小时。微软尚未找到实施此次侵袭的黑客线索。



★3月31日，让玩家期待已久的Blizzard即时策略大作《星际争霸》(Starcraft)在美国和加拿大率先发售。游戏预计可以在美国本地销售60万份，在全球范围则将达到100万份。

★PC Data最新的调查表明，采用3Dfx芯片的3D加速卡已经占领了1997年同类产品87%的市场份额，这一数字高出其差距最小的竞争对手PowerVR6.7倍。PC Data的报告是以电脑零售商的销售数字为基础统计的，其中包括了美国最佳零售商CompUSA，他们的反馈代表了35%的美国零售市场。

★据Access Media International (AMI)——纽约的一家产业调查分析公司的一份报告，1997年，EA以8.48亿美元的销售收入高居美国国内家庭互动娱乐软件市场的头一位，紧随其后的是两家日本公司：任天堂和Sony Computer Entertainment。在这两家去年收入增长达400%的公司面前，美国本土的两家大公司GT和Cendant也只能分别屈居第4、5位。

★PC硬件厂商I/O Magic公司(产品包括调制解调器、声卡及显卡)在4月份推出了他们的最新声卡产品——使用Aureal公司带有3D技术的漩涡声音处理芯片的MagicWave PCI声卡，这块64位波表声卡的售价为69美元，它的最大优点在于支持最新的Windows98，同时在DOS下的表现也一样出色。

★MicroProse于3月25日向外界宣布，任命John Belchers为首席财政长官，Andrew Nimitz为公司副总裁。随着公司新领导层的组成，MicroProse已经为下一会计年度打下了坚实的基础。对此，MicroProse首席执行官Stephen Race说："John和Andrew在各自的领域都有着杰出的表现和丰富经验，我相信他们的领导能力。在公司强有力的管理之下及一系列优秀的作品在下一年度的推出，我们将会拥有一个光明的未来。"

新闻整理/天骄创作室　编/Chance
电子信箱:tianjiao@online.sh.cn
主页:http://see.online.sh.cn/tianjiao

97CESA 大奖揭晓，FFⅦ众望所归



由日本电脑娱乐软件协会（CESA）举办的97CESA大奖揭晓，颁奖仪式于4月3日在日本东京隆重召开。本次CESA评奖是第2届，其候选作品是从97年1月至97年12月31日间推出的全部家用游戏软件中选出的54部公认优秀作品，包括电视游戏软件和电脑游戏软件，之后通过会员及一般投票者选举，评出14部优秀作品。

通过日本全国12万7332名玩家的投票及审查，史克威尔(SQUARE)的PS软件《最终幻想Ⅶ》(FFⅦ)以绝对优势荣获本届CESA大奖。想起当初《FFⅦ》发售时PS市场断货的情景，可见其在玩家中支持度之高，目前游戏的发售量已超过330万，夺得大奖确是实至名归。此外除了大奖，《FFⅦ》还获得了脚本奖和音乐奖，是本届CESA当之无愧的闪耀之星。

另外，SCE的《GT赛车》也获得了众评委的一致好评，取得了画面奖等3项奖，被认为是有史以来最优秀的赛车游戏。以下为获奖作品一览：

优秀奖/程序奖/画面奖
GRAN TURISMO(PS/RAC/SCE/97年12月23日)
优秀奖
格兰蒂亚(SS/RPG/GAMEARTS/97年12月18日)
优秀奖
电车GO！(PS/SLG/TAITO/97年12月18日)
优秀奖
约西的故事(N64/ACT/NINTENDO/97年12月21日)
角色奖
风之克罗那(PS/ACT/NAMCO/97年12月11日)
审查员特别奖
创世纪网络版(PC/RPG/EA/97年10月17日)
审查员特别奖
达比骑师(PS/SLG/ASCII/97年7月17日)
审查员特别奖
怪物农场(PS/SLG/TECMO/97年7月24日)

挡不住的诱惑：PS 98软件体验会

3月28日和29日是日本"电器街"秋叶原最热闹的两天。由11家软件公司和秋叶原游戏软件小卖店主办的名为"大家的Playstation在秋叶原'98春"隆重召开了。

在展示会场，70个试玩台前挤满了前来小试身手的热心玩家。BANDAI、SCE等著名软件公司近日发售的新作均可在此体验。TAITO的《太空战斗机》、SCE的剧场版《DOUBLE CAST》均博得来场参观者的一致好评。另外著名配音演员长泽美树、平松晶子的座谈会，NAMCO的《铁拳3》游戏大会以及介绍宣传振动手柄"DUAL SHOCK"的"春之颤动体验会"也引得到场者纷纷驻足。

SCE对这次体验会的宣传效果深表满意，表示今后还要加强PS的宣传力度，多搞一些类似的活动。试想若京城某日也出现如此盛况，岂不是广大GAME FAN的无限福份。

彩色GB何日得见庐山真面？

本刊上期曾对任天堂秘密开发彩色掌机GAMEBOY之事做了报道，就在报道公布数日后，3月10日任天堂正式发表消息证实其正在开发彩色GB及其软件。

正如前篇报道所述，新型彩色GB采用了夏普开发的超级节电屏幕。由于使用了新型反光屏幕技术，即使在阳光灿烂的户外，屏幕依旧清晰艳丽。同时发色数是32000色中的56色，比起掌机GAME GEAR可谓有了质的飞跃。另外由于使用了这种新型屏幕，省去了以前GB增强亮度的微型电灯，从而延长了电池寿命并使主机价格不致太高。

新型彩色GB的发售日定在今年年中，发售范围包括日本、北美和欧洲等国家和地区。具体价格目前未定，任天堂将在今后几月内发布。另外任天堂为了排除新型GB对以前单色GB的影响，表示今后将共同发展两种GB。

任天堂的美国法人NOA(NINTENDO OF AMERICA)会长哈沃德·林肯表示，几年来GB玩家不断向任天堂施加压力希望推出彩色GB，但是由于电池寿命等诸多技术原因，任天堂一直在努力尝试，如今终于突破了关键性技术障碍，一款新时代的彩色掌机将出现于公众面前。

另据任天堂表示《口袋魔鬼金(银)》的发售延期同彩色GB几乎无关。

《铁拳》进入拉面馆

日本东京世田谷区某拉面馆近日推出了一道别出心裁的"铁拳拉面"，吸引了众多GAME FAN的光顾，生意着实兴隆。

正如照片所示，白色的面条上赫然饰有"铁拳"两个大字的标志，上面点缀着大卷生紫菜和众多蔬菜及调味料，典型的日本料理会令日本人食欲大开，不过恐怕大多数中华美食家无此口福。

然而究竟为什么称这道面为铁拳拉面呢？其实这也是NAMCO为配合《铁拳3》发售的宣传活动之一。NAMCO称，制作印有游戏广告的料理早在计划之中，这次与面馆合作推出铁拳拉面将从每日顾客中抽选出一名赠送《铁拳3》的游戏CD作为礼物。铁拳拉面已从3月25日正式登上餐桌，目前虽为限定料理，但如果顾客对此拉面反映良好的话，NAMCO有意将其定为餐桌上的固定节目。



《VR战士》进入博物馆

世嘉公司的招牌游戏《VR战士》系列近日作为人类文化史上的一个重要里程碑被请入美国国立历史博物馆。

美国国立历史博物馆又称史密索尼安博物馆，其中展品均是被著名的史密索尼安协会认定具有一定历史价值能对后世产生巨大影响的，从学术研究到艺术类，范围很广。《VR战士》系列既是第一部该博物馆收藏的游戏关联产品，也是第一款进入博物馆的游戏作品，其意义十分重大。

对于《VR战士》之父、世嘉公司AM2研的铃木裕来说，显然没有比这更激动人心的事了。他认为在推广了3DCG、MOTION CAPTURE等尖端技术的基础上，娱乐业无疑是最优秀的媒体之一。

开创了3D格斗游戏先河的《VR战士》将永远被后世铭记，成为今日历史的重要资料。

《口袋魔鬼》重上荧屏

曾使上百名少年儿童头晕住院的动画片《口袋魔鬼》自去年12月被勒令中止后，经过近4个月检讨与修正，日前TV东京发布消息，《口袋魔鬼》将于近日重登电视屏幕。

3月30日，TV东京的一木丰社长表示，《口袋魔鬼》会在4月16日重新上演。在汲取了前次教训后，TV东京已着手重新调整绘制了部分动画，表示今后将遵循新制定的基准制作动画。目前作为对策之一，在动画开播之前将在电视屏幕下方打上一条警告，大意为观看电视动画时，尽量使房间明亮一些，不要离屏幕太近。

据悉，4月16日播放的动画片是《口袋魔鬼》暂停4个月后的一次加强版，时间长达1小时左右，而之后每周四的黄金时间晚上7点到7点半为《口袋魔鬼》的播放时间。



最新美国电视游戏排行榜

1. 约西的故事	N64	ACT	NOA
2. TRIPLE PLAY 99	PS	SPT	EA
3. NBA SHOOTOUT 98	PS	SPT	SCEA
4. 生物危机2	PS	AVG	CAPCOM
5. 007黄金眼	N64	STG	NOA
6. 热血咆哮	PS	ACT	SCEA
7. 最终幻想战略篇	PS	S. RPG	SCEA
8. WCW NITRO	PS	ACT	THQ
9. Snowband Kids	PS	ACT	ATLUS
10. GEX ENTER THE GECKO	PS	ACT	MIDWAY

4月日本电视游戏销量排行榜

软件名	机种	类型	厂商	发售日	销量
1. 铁拳	PS	ACT	NAMCO	3. 26	671886
2. 寄生前夜	PS	RPG	SQUARE	3. 29	422985
3. GT赛车	PS	RAC	SCE	97. 12. 23	188543
4. 武士之刃2	PS	ACT	SQUARE	3. 12	179187
5. 生物危机2	PS	AVG	CAPCOM	1. 29	132290
6. EVE The Lost One	SS	AVG	C`s ware	3. 12	124892
7. 新日本摔角3	PS	ACT	TOMY	3. 26	115400
8. Xenogears	PS	RPG	SQUARE	2. 11	104947
9. 天诛	PS	ACT	SME	2. 26	93581
10. DEAD OR AUIVE	PS	ACT	TECMO	3. 12	74890

(文/吴波)



昆腾 18GB 硬盘呼之欲出

昆腾（Quantum）18.2 GB [illegible]将大量上市，这[illegible] 1 3.5 英寸盘存[illegible]

昆腾公司证实，这种为大量数据的商业应用设计的昆腾 Atlas Ⅲ硬盘还将发布一项全新的 Ultra2 SCSI 低电压差分接口技术，这项技术可以将数据传输速率推进到 80MB/s。SCSI 是一种允许外围设备与 PC 和服务器快速交换数据的技术

这种硬盘的少量出货早已开始，制造商们将在本季度晚些时候开始收到这种高容量的驱动器。这种 18.2GB 驱动器售价估计是 1620 美元

昆腾还分别宣布，它已开始向工业分销商交付带有 Ultra2 SCSI 低电压差分接口的 4.5GB 和 9.1GB 的硬盘驱动器，而对服务器和工作站的供应出货将在本季度晚些时候开始

Win 98 beta 版于香港测试

微软公司官员宣布，微软近日将在中国香港展开注册名额有限的本地 Windows 98 beta 版测试计划，这是今年第 2 季度发布正式版本之前测试的第 3 个，也是最后一个 beta 版。

但是，此次 beta 版测试计划只限于家庭用户。微软主管销售的公关经理 Bridget Yau 说："这是为家庭设计的而不是为企业用户。"为此微软有一些简单的资格审查。微软正在为企业用户准备 Windows NT，NT 5.0 的第 2 个 beta 版预计于今年夏天推出

Windows 98 将包含一些新功能，例如 Instant－On 和 Tune－Up Wizard、支持 3D 图形和 DVD 驱动程序以及增强的 Internet 功能。

微软公布多媒体新格式

微软于 4 月 3 日公布了两种多媒体格式，并期望推动它们成为工业标准。

这两种新格式可能会代替 10 年前制定的 AVI（Audio Video Interleaved，音频视频交叉）格式。AVI [illegible]持在 Windows [illegible]件[illegible]

两种格式名[illegible] ASF（Advanced Streaming Format）和 AAF（Advanced Authoring Format），[illegible]存和创作多媒体设计使用[illegible]，它增强了 PC 的控制任务[illegible]辑和多媒体的能力

Multimedia Task Force 将推动[illegible]格式成为工业标准，[illegible]包括：Avid Technologies，Adobe System 等

微软和 MTF 的另外几家公司宣称，他们计划于年底推出新格式的软件开发工具，明年 Windows 将适用于此格式

二手 PC 市场火爆

据 IDC 最新研究报告显示，二手 PC 供应量和需求量在未来 5 年中都将有大幅度上升。估计二手 PC 的供应量将由 1997 年的 5500 万美元增至 2002 年的 9860 万美元

二手 PC 吸引人的地方在于它们的价格都低于 1000 美元，某些旧 PC 价格甚至低到 299 美元，大多数性能完备、使用 Pentium 系统的二手 PC 售价在 600 美元左右

在家用市场上，二手机器多在家庭和家庭之间进行交换；来源于商业、办公、教育领域的二手 PC 也极大地促进了此市场的发展。

"深蓝"创造两项测试记录

在最近的一次测试中，作为强大事务处理解决方案（该方案包含 Oracle 8、IBM 的 TXSeries 以及 IBM 串行存储体系 SSA 磁盘子系统）的核心，IBM RS/6000 SP，即战胜国际象棋冠军卡斯帕罗夫的"深蓝"，在每分钟处理事务数、系统并发用户事务数两方面均创造了世界记录，分别达到 57053 和 57000tpmc。

PS/6000 SP－TXSeries－Oracle 8 [illegible]

[illegible] Transaction Processing Council，TPC）事务[illegible]

"[illegible]的公司都依靠 RS/6000 SP 执行其后台事务处理工作，[illegible]这是它们业务目标的核心。"IBM RS/6000 企业服务器部副总裁 Brain Sweeney 表示，"这个新的评测数据进一步说明，RS/6000 SP 为用户提供了支持关键任务应用程序所需的性能和可靠性。"

据了解，美国 Fortune 100 的公司中有将近 40% 使用 RS/6000 SP 支持其高要求应用程序，如数据仓库、企业资源规划、服务器集成，以及在线事务处理

亚洲经济不景气 PC 业从中渔利

Deloitte & Touche 和 IDC 最近分别公布的一份调研报告表明，美国 PC 供应商从亚洲目前的经济衰退中得益匪浅

这份调研报告认为，总体而言，从亚洲获得组件并在该地区从事经营活动的美国 PC 制造商可从价格和成本的下降中得到好处。此外，该地区的经济将使人们对廉价 PC 产生极大需求

与此同时，IDC 亚太区业务部最近也指出，从事 IT 咨询、应用、培训和支持的本地服务提供商比国际性大型服务提供商占有更大的优势

近年来，本地经销商扩充了他们的产品系列，并且提高了服务和支持能力。这些公司将重点放在提高客户的满意度上，同时也增加了他们的利润。本地经营商已经突破了"故障修复式的维护服务"范围，现在已经转入一揽子服务方式，包括转包服务、网络管理以及处理 2000 年问题的系统远程服务等。



世嘉 PC 游戏进入中国市场

本刊讯：自 1996 年初，SEGA（世嘉）公司开始将自己在街机和家用游戏机上的热门杰作移植到个人电脑上，以开拓新的市场。目前已出品了《VR 战士》、《VR 特警》、《世嘉拉力》、《梦游美国》等在街机和家用游戏机上获成功的软件。而且世嘉已经继续将《VR 战士 2》、《飞龙骑士 2》等后续系列产品在 PC 上移植并在海外市场上市

经过海内外业界近一年的努力，世嘉的多款 PC 移植游戏终于由国内前导公司代理成功并于今年 5 月在国内上市。首批包括《VR 特警》、《世嘉拉力》、《梦游美国》和《音速小子合集》4 款游戏，这样国内的 PC 玩家在家里也可以玩到原来在街机厅里才能玩到的游戏了

这是土星游戏机进入国内市场后，世嘉又一次将自己的产品献给广大国内玩家。同时也是日本游戏公司 PC 游戏软件第一次由大陆公司代理进入中国大陆市场。这是一个良好的开端。

国内首款游戏软件销量突破 10 万

本刊讯：据制作发行《赤壁》游戏软件的前导公司透露，截止 1998 年 4 月，《赤壁》在国内已经售出 10 万套。其中零售 1.5 万套，与整机捆绑销售 8.5 万套。目前在国内销售的正版 PC 游戏软件中还没有其它产品的销量能达到这一水平

《赤壁》是前导公司 1997 年 6 月出品的游戏软件，是其"三国游戏"系列的第二作。在国内除零售外还作为随机软件与康柏、四通、联想等著名品牌的部分 PC 机型捆绑销售。同年其日文版、韩文版、中文简体版在海外发行。1998 年 1 月再次推出游戏性能全面提高并具有网络对战功能的《赤壁》"增强版"。《赤壁》自发行以来在国内获得诸多好评，并在国家信息中心《多媒体世界》杂志社举办的 1993－1997 优秀多媒体光盘评测中获得"十佳多媒体光盘"奖

目前国产游戏的制作水平和海外产品尚存一定差距，提高其技术质量是国内玩家的热切希望也是游戏制作者的努力方向。国产游戏在销量上获得成功，一方面说明作为文化产品的游戏软件其中的文化因素起了重要作用，具有民族文化特点的国产游戏在市场上可以比声光效果更佳的海外产品卖得更好。另一方面表现了国内玩家对国产游戏软件的关心支持和行业媒体的热心宣传，国产游戏在玩家心目中站住了脚扎下了根

在今天的国内游戏软件市场上，越来越多的优秀海外产品被代理进来，当我们沉浸在海外游戏带给我们的愉悦的时候，更希望看到自己的游戏产品能在国内叫响。同时期待着不仅在销量上而且在质量上都能达到海外精品水平的国产游戏出现

"九七推优"初审揭晓

本刊讯：4 月 7 日，中国软件行业协会在京发布了"97 推荐优秀软件产品"活动的初审结果。经过以中科院院士杨芙清教授为首的专家评审委员会的反复评定，最终有涉及系统、财务、银行、管理、工具、文字、教育、CAD、系统及生成等 9 大领域的 59 项软件初审合格。

在发布会上，原电子部计算机司陈冲副司长指出：软件业是新成立的信息产业部确定的支柱产业之一。软件及其信息服务产业在国内的发展十分迅速。同时，软件产业是我国信息产业的优势所在，有一大批优秀软件成功地实现了商品化，取得了很好的社会、经济效益。

发布会上，专家评审委员会副主任吴克忠教授讲解了评审的运作过程。他特别指出，此次评审由于采用了新制定的"推优工作条例"，加大了测试的力度，因此在规范化方面有很大提高。

据悉，今年的活动已是第四届。前三届活动，对振兴民族软件产业、推动软件产业的发展、提高优秀软件的知名度和市场占有率等起到了很大作用。今后，软件行业协会将定期举行此类活动。

110 万人报考全国计算机等级考试

本刊讯：记者从教育部考试中心获悉，到 1997 年底，全国已有 77 万余人参加了全国计算机等级考试，其中 32.5 万人获得了全国计算机等级证书。

据悉，由于计算机知识和技能日益得到重视，报名参加全国计算机等级考试的人数增长极快，1994 年只有 1 万人报名，1997 年猛增到 51 万人，至 1998 年上半年累计报考人数已突破 110 万。

我国第一家网上大学在湖南建成

本刊讯：据《人民邮电》3 月 21 日报道，我国第一家能提供正规高等学历教育的网上高等学府——湖南大学多媒体信息教育学院今年 3 月正式面向社会招生，首期将在湖南省内招收 3 个专业 1000 名学员。这标志着我国高等教育办学方式发生了一次革命性突破。

连邦系列套装软件即将上市

本刊讯：据悉，北京连邦软件产业发展公司即将推出"连邦系列套装软件"，该套软件包括连邦工具、教育、娱乐、办公、家用五大套装。连邦套装软件都是从连邦软件排行榜上榜产品中选出的优质软件经过精心搭配套装而成，目的是解决电脑用户在选择软件时的难度和降低采购成本，以满足广大用户使用正版软件的强烈需求。

连邦公司已于 4 月中旬首先推出"连邦工具套装"和"连邦教育套装"两个套装产品。

目前，连邦软件连锁销售组织承销的软件已多达 5000 种以上，由于品种多、数量大，很多电脑用户、特别是初级电脑用户在选购时存在一定难

度，尽管连邦软件排[illegible]具有很强的[illegible]地给电脑配[illegible]找电脑用户[illegible]次推出的[illegible]电脑用户的不同[illegible]既保证软件[illegible]使用，在[illegible]有很大的优势

考察中国市场，寻求合作机会 微软远东区副总裁 彼得·克努克到访连邦

本刊讯：3月20日，微软公司负责远东地区的新任副总裁彼得·克努克及微软中国公司新任总经理吴士宏一行到访北京连邦软件产业发展公司，与连邦公司总裁吴铁等人进行了长时间的会谈，就两公司在中国市场的进一步合作交换了意见。会谈结束后，彼得·克努克先生走访了北京连邦软件专卖店总店，并表达了希望通过连邦公司进行Windows98中文版发布的意向。

彼得·克努克先生认为，连邦软件连锁销售组织是中国很有影响的软件销售组织，也是微软产品在中国销售的一支重要力量，在软件产品的推广普及、技术支持及培训等方面有着丰富的经验，微软公司希望保持并加强紧密的合作关系，在微软产品的推广、技术支持和培训等方面与连邦进一步合作。

据了解，目前全国已有20家连邦专卖店成为微软公司授权零售店，第一批微软资源——信息中心(Microsoft Resource Center)、微软授权培训中心(Microsoft Authorized Training Center)、微软认证方案提供商(Microsoft Certified Solution Provider)也正在全国20个城市的连邦软件专卖店筹建。

连邦公司总裁吴铁表示，连邦公司对于过去与微软公司的合作非常满意，对于微软公司给予的支持和协作表示感谢，对中国软件市场的发展和

[illegible]

"尚洋"收购"逆火"

本刊讯：尚洋公司[illegible]其新产品上市的[illegible]的兼并、据[illegible]议签署后将成为逆火的第一大股东，并对逆火公司注入大笔资金，以《人鸡》而名噪一时的逆火公司与尚洋公司实现资源共享，优势互补。这两支在中国游戏产业中各具特色的公司实现的这种重组，会对国产游戏软件业新格局的形成产生一定影响

打击盗版新途径：全球用户光盘快送

本刊讯：经多年对国内光盘市场的研究，光盘国家工程研究中心首创了一种光盘分销新渠道——光盘快送

光盘快送的核心是发明了一种完全符合国家邮政标准的抗冲击轻便光盘封套。这种封套重量不到6克，成本低于0.4元，却能够一次投送1—6张光盘，100%耐受邮政例戳的冲击而破损率为0。这样可以象特快专递一样[illegible]

[illegible]光盘快送拥有[illegible]连盗版销售商都难[illegible]的边远、海岛地区，光盘产品也[illegible]用户手中。目前，光盘快送业务范围已扩大到海外，能够为全球用户进行光盘快送服务。2、产品的市场存活期长。载入国际互联网的中国光盘库产品目录，随时反映出版商的库存情况，即使盗版市场上早已消失的光盘产品，也能在光盘快送中心买到。3、发行成本低。目前，光盘快送的发行成本已经降到5元以下，不到盗版发行成本的一半，所以有极大的降价潜力，一旦形成规模，光盘快送商与出版商紧密配合，有望将一部分盗版产品挤出市场

光盘快送的货源全部是经国家批准的正版光盘产品。由于该渠道对维护开发出版商和消费者的利益都十分有力，因而得到了两方面的热烈响应。目前，光盘快送中心已拥有数千种光盘产品，并不断收到新的供货单

据悉，光盘快送将于5月份正式向国内外用户开通服务

销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	北方密使	轻松学会五笔字型	KV300
2	仙剑奇侠95版	开天辟地(增强版)	[illegible]汉化专家6.0
3	抗日-地雷战	万事无忧(增强版)	东方快车
4	古墓丽影II	一步一步学上网	VRV
5	[illegible]大师将族III	硬件大师	金山词霸2
6	横扫千军	轻轻松松背单词	[illegible]
7	炎龙骑士团外传	词汇奥秘	Netscape communicator
8	[illegible]无敌II	大嘴英语	[illegible]2
9	天龙八部	打字宝典	IE4.0(中文版)
10	黑暗王朝	[illegible](共享版)	[illegible]专家5.0

国内最新游戏上市追踪

上市烽火

上市日期：1998年5月

本期力作：
《梦幻战士》(Dreams)

注：一般情况，上市烽火中所介绍的游戏均会在本月上市，但是个别游戏因制作或发行公司内部原因，导致延迟的现象也时有发生。因此有些报道不够详尽之处，还请读者见谅。

本栏编辑：崔越

《日蚀》

游戏类型：RPG

出品公司：富峰群

国内上市：光谱

推荐配置：486/16M

操作平台：Win95

上市前景：★★☆☆☆

《日蚀》描述的是一个传统而神奇的故事，记载里封印的恶魔将被释放，黑色的太阳闪烁着妖异的光环，犹如枯瘠的十指撕开北方的地平线，裂缝的深处传来正邪冲突的力量，邪恶的火焰将吞没天地，只有游戏的主角——艾利克斯可能从南方带来烈日的光芒！玩家将体会这一震撼、宏伟而又悲壮的冒险过程

作为一款RPG游戏，《日蚀》拥有丰富的道具、魔法以及多达数千种的地图元素，百余名登场人物使游戏的情节复杂多样。该光盘中40余首可直接播放的音乐CD及10余张Windows桌布更可使玩家得到许多游戏以外的惊喜。

《梦幻战士》(Dreams)

游戏类型：动作冒险

出品公司：Cryo

国内上市：第三波

推荐配置：P100/16M

操作平台：Dos/Win95

上市前景：★★★☆☆

《梦幻战士》讲述的是一个神奇而动人的故事，在完全通关这个游戏之前，恐怕没有哪个玩家能够准确讲述这个游戏描述的内容。

游戏中神秘的旅途或许能满足部分玩家的冒险欲望。而那些交织在梦与现实之间的许多人类迄今为止尚不能完全掌握的事物，也使这一题材的游戏变得受人关注。

游戏的背景从古埃及时代一直讲述到现今，游戏的主角是一个当年误闯梦世界的小孩，而游戏主题梦的世界更是人类一直渴望了解的。如何评价这款游戏，或许也只能凭每一个"梦"过的玩家自己的判断了。

《原子轰炸超人》

游戏类型：益智

出品公司：Interplay

国内上市：第三波

推荐配置：P166/32M

操作平台：Win95

上市前景：★★★☆☆

此游戏移植于早期的TV Game，是一款老少皆宜的益智游戏。PC版的《原子轰炸超人》提供了10人对战及连线对战模式，同时提供了8种地图和一个地图编辑器。

该游戏最吸引人的地方，在于贯穿全过程的搞笑场面和充满动感的音乐、音效。在游戏进行中，玩家无论是成年人还是孩子，都会为游戏的场面大笑不止。

对战模式是《原子轰炸超人》的精华，玩家在彼此较量速度、力量和智慧的同时，还需要娴熟的操作和足够的勇气及胆识，方能在'乱军'之中取敌人'首级'。

LOOK

《世嘉拉力》(SEGA RALLY)



游戏类型:体育竞速

出品公司:SEGA(世嘉)

国内上市:[illegible]

推荐配置:P100/16M

操作平台:Win95

上市前景:★★★☆☆

这是一款几乎可以在每一个街机厅里看到的赛车游戏,移植到PC机上,以其出色的画面及流畅的操作获得了广泛的好评

虽然PC上的《世嘉拉力》没有过多地注重游戏对赛车的表现,但也为玩家设计了车辆自选功能,你可以设计自己喜爱的赛车去参加艰苦漫长的越野拉力赛

象所有流行的PC赛车游戏一样,《世嘉拉力》中也设计了同一电脑的分屏竞赛和联网对战的多人比赛模式,而以POLYGON即时运算表现的赛道及自然景观则能使玩家在枯燥的拉力赛中欣赏到美丽的风光

《海底文明》(Subculture)



游戏类型:[illegible]

出品公司:Criterion

国内上市:上海育碧

推荐配置:P100/16M

操作平台:Win95

上市前景:★★★☆☆

曾经有人说过:"人类对海洋的了解甚至可能比不上月球"。《海底文明》所要讲述的正是一个发生在大洋深处的袖珍人类种族的故事。这些人类掌握了高度发达的文明,在海底建造各种生活、商业等设施。为了防止环境污染及其他种族的侵扰,作为他们中的一员,你要在海底基地接受一系列任务,完成各种交易,并摧毁敌方的潜艇和肉恶的鱼类

这个游戏别出心裁地把故事的发生地点放在神秘的海底,海面下波动的倒影,隐约的阳光和各种奇形怪状的生物使这个游戏显得十分新颖和有趣

《VR特警》



游戏类型:射击

出品公司:SEGA(世嘉)

国内上市:前导

推荐配置:P133/32M

操作平台:Win95

上市前景:★★★☆☆

《VR特警》是SEGA公司出品的著名3D射击游戏,玩家在游戏中将扮演除暴安良的特警。

与传统的PC射击游戏相比,这款移植游戏更具TV Game的爽快明朗和高娱乐性的特点。游戏在640×480/64K色下画面显得格外鲜艳、生动。而人员枪械的音效设计更是丰富、逼真。在操作方面游戏支持鼠标、键盘和游戏手柄。

在游戏过程中PC版忠实地移植了街机的内容。玩家扮演的特警在3种级别的场景里消灭匪徒。玩家可以使用的枪支也是丰富多样,从基本的6发装左轮到M16应有尽有,并且和"土星版"一样可以用秘技无限使用特殊枪械。

《英雄传说4-朱红雪》



游戏类型:RPG

出品公司:天堂鸟

国内上市:晶天

推荐配置:486/8M

操作平台:Dos

上市前景:★★★☆

英雄传说系列一直深受玩家的喜爱,《朱红雪》秉承了前代的一贯风格,剧情庞大复杂,感人心怀,令玩者爱不释手。同时,共有120余个不同的情节走向,极大增加了游戏的自由度。该游戏画面非常细腻,野外青山绿水,一股清新之气扑面而来,城内古朴典雅,有很强的中世纪风味。

本游戏是英雄传说系列的最后一部,朱红雪,本意为红的水滴,即血。为了封印邪神,保护人类世界,付出血的代价也许是难以避免的。为了正义,去踏上残酷而漫长的征程吧!

LOOK

《阿曼尼斯传说Ⅲ》



游戏类型:SRPG

出品公司:天堂鸟

国内上市:晶天

推荐配置:486/8M

操作平台:Dos

上市前景:★★★☆☆

这是一部典型的RPG游戏,战斗场面为SLG,该游戏拥有一套全新的操作系统,在战斗中,每个动作都将消耗一定的QP值,只要还有QP值,就可以行动。这意味着在一回合中,玩家可以进行多次攻击和行动。

《阿曼尼斯传说Ⅲ》还有一个显著特点,除咒术之外,所有道具均分为现实世界和意识世界,功用不同,种类也不同。

由于游戏的画面是典型的日本漫画风格,所以显得十分清亮,再加上古老的传说,故事情节曲折、感人。对于喜爱日式风格游戏的玩家,这是一款值得一玩的游戏。

《星球X计划》



游戏类型:即时策略

出品公司:3J

国内上市:晶天

推荐配置:486/16M

操作平台:Dos

上市前景:★★☆☆☆

关于韩国3J公司,了解她的国内玩家可能不会很多,《星球X计划》是该公司一部较成熟的作品,也是韩国游戏第一次进入大陆市场。

《星球X计划》是一款未来战争的游戏,主题是围绕月球资源的开发而发生的一场战争。战争双方是由企业联盟GT和国家联盟Union24组成。双方拥有差不多的装备,主要由机械战警和机器人组成。

这个游戏的画面和内容非常吻合,呈现一种荒凉、灰色的气氛,和月球上那冷冰冰的感觉非常一致。对于玩惯欧美即时策略类游戏的玩家,《星球×计划》或许是一种全新的感觉。

《三国群英传》



游戏类型:策略

出品公司:奥丁

国内上市:智冠

推荐配置:P90/16M

操作平台:Win95

上市前景:★★★☆☆

《三国群英传》是一款新观念的策略游戏,游戏中不仅有当君主的专制与成就感,也有当将军的洒脱气概。20多种兵种,30多种武器,再加上主将万夫莫敌的必杀技,使游戏的趣味性大大增加

由于屏幕上将出现百人以上对阵的局面,使游戏的临场感大大增加,再加上高品质的画面,震撼的CD音乐使游戏具有了较强的真实性。

但纵观本游戏,从内到外都与土星版的《龙之力量》极为相似,再加上题材又是以游戏界广为使用的三国为背景,未免显得有些缺乏创意。

《星际神鹰》



游戏类型:射击

出品公司:Interplay

国内上市:第三波

推荐配置:P166/32M

操作平台:Win95

上市前景:★★★☆☆

这是一款飞行射击类游戏,讲述的是未来太空学校的故事。在人类向太空进军的年代,为了培养人才,在太空建立了星际学校,对各种人材集中训练,这些被训练的学员,被赋予保卫太空和平,并与太空中的黑暗势力作斗争的任务。而玩家就是其中的一员。

游戏是从进入太空学校的开幕典礼开始的,游戏共有12关,在每关中游戏者将以太空学校学员的身份,指挥一艘太空战舰完成几个不同的任务,随着任务和故事的发展,玩家将拥有更先进的战舰和武器,以迎接更新、更危险的挑战。

《音速小子合集》(Sonic & knuckles)



[illegible]

出品公司:SEGA(世嘉)

国内上市:前导

推荐配置:P133/16M

操作平台:Win95

上市前景:★★

如果说"水管系列"和"玛里奥"是任天堂的招牌游戏和形象的话，那么"音速小子系列"和"索尼克"便是另一个游戏界巨人"世嘉"的代名词。自从那个刺猬被创作出的那天起，世嘉便在自己所有的游戏平台上制作了"音速小子"系列产品，并将音速小子——刺猬索尼克搬上了卡通片

这款移植到PC上的游戏是当年"土星16位"机上的3个"音速小子"系列游戏，而当年的游戏机巨作在今天的同类PC软件中也同样出色，对于许多玩家来说，《音速小子合集》不仅是一款值得一玩再玩的动作游戏，而且也是一款难得的怀旧收藏品

《少女魔法师》



游戏类型:养成

出品公司:TGL

国内上市:智冠

推荐配置:486/16M

操作平台:Win95

上市前景:★★☆☆☆

《少女魔法师》是一款养成型游戏，玩家扮演小女孩"佩托"，她想成为魔法师而拜老爷爷为师，在爷爷的森林小屋里学习魔法。爷爷会一步步教她魔法的技巧，而且每天都有课程安排并记录在"日记本"上，这将是以后成为大魔法师的重要宝典

该游戏中的魔法种类共有100多种，游戏的操作十分简单容易上手。音乐轻缓舒柔，画面生动，情节连贯，剧情丰富，在台湾曾连续7周上榜，深受青少年玩家，尤其是女孩子的喜爱。

《梦游美国(Daytona USA)》



游戏类型:体育运动

出品公司:SEGA(世嘉)

国内上市:前导

推荐配置:P133/32M

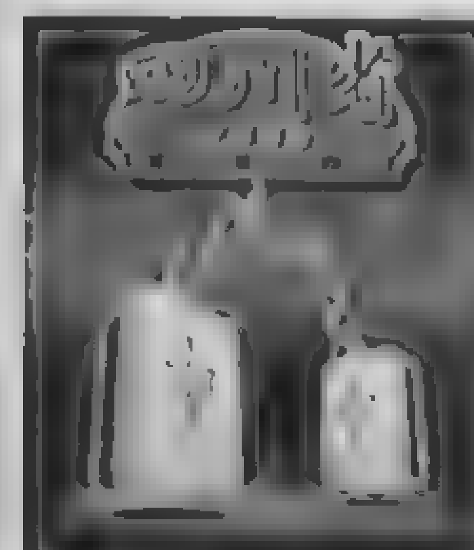
操作平台:Win95

上市前景:★★★☆☆

《梦游美国》可以说是街机厅里最受欢迎的赛车游戏之一。移植的PC版忠实地保留了原作的明丽动感风格。秀丽、明快的赛场画面为PC玩家带来全新的感受。游戏考虑PC机型配置不同而设计了多种效果开关，使得游戏在各种机型的PC上都可获得良好的游戏效果。

这款移植游戏良好的操控性为传统的PC赛车游戏输入了新的概念。独特的弯道甩车感觉让人回味无穷。游戏使用SEGA在游戏机上拥有专利的"视点切换"技术，而因此获得的4种游戏视角将使玩家体会到更惊险刺激的比赛场面。

《四川省2000》



游戏类型:益智

出品公司:光谱

国内上市:光谱

推荐配置:486/8M

操作平台:Win95

上市前景:★★☆☆☆

《四川省》早已是一个家喻户晓的游戏，光谱此次推出的《四川省2000》除了传统的游戏方式外，又增加了64个饶富趣味的关卡，将使玩家获得不同寻常的感受

该游戏提供单人过关、双人过关、玩家对战及与电脑对战等多种模式供玩家选择。每一关都经过精心设计，在紧迫的时间限制下，反复考验玩家的反应及技巧

《四川省2000》简易的操作界面，让玩家容易上手。对于喜欢征服快感的玩家，这个向速度及智慧挑战的游戏，是绝对不能错过的。

流星时空



魔法门VI天堂之令

关于故事

自从罗兰德国王(King Roland)神秘失踪后，无数魔鬼突然从天而降开始侵蚀这片大陆，灾祸在这片土地上无情地蔓延。人们开始怀疑尼克莱王子已失去了统治的能力、玩家需要带领手下的四名角色通过完成一系列任务来证明人们的想法是错误的并找出罗兰德国王的下落。

关于游戏设定

《天堂之令》的游戏设定与前作最大的区别在于"即时"因素。完全不同于前几代中的那些回合制战斗方式，《天堂之令》中的世界是按照真实时间运作的，有白天黑夜，有春夏秋冬，有刮风下雨，游戏中的时间每时每刻都在流逝，所有动作都会消耗一定的时间。这也使游戏达到了前所未有的真实，象其中的商店有营业时间，某些任务也有时间限制。《天堂之令》力求将这个权力与魔法的世界演绎得更加实在。游戏的制作者为游戏开发了一个全新的引擎。事实上玩家将在游戏中见到两个引擎：一个是用于户外旅行的"地平线"(Horizon)引擎，另一个是则用于诸如城堡以及地下城等室内环境的"迷宫"(Labyrinth)引擎。这两个引擎都将提供高达640X480X64k色的精美画面，同时还能在其中进行360度的自由转动。此外，进入各种商店、屋子时将出现一张类似于《英雄无敌2》中过场的精美画面。所有需要进行的交谈、买卖都在屏幕右侧的交互界面中完成，而并非前作中可以进入各种房屋里走动。



关于角色创造和养成

在开始游戏前你可以自行设定角色的各种属性，除了更换姓名、头像，你还可以为他们从武士(Paladin)、骑士(Knight)、牧师(Cleric)、德鲁依教徒(Druid)、魔法师(Sorcerer)、射手(Archer)六种侧重不同基本属性的职业中选择一种，然后再将50个额外点数自由加到四个角色身上，而且你还



可以让每个角色再学习两种职业范围内的技能。可以说，在《天堂之令》中只要你愿意，就能够创建出一支极具潜力、称心如意的队伍来。当然角色的培养不仅仅在于游戏一开始的创造，在进行过程中，赚取经验点数再到训练场的试等级将是《天堂之令》中最基本的升级模式，升级后可换来技能点数从而进一步将已经掌握的技能进行升级。若是想要学新的技能，则可以通过加入公会或是从技能专家那里习得。从目前得到的资料来看，在第一个城镇中，就能加入“战士”公会，可以学习锤 (Hammer)、剑 (Sword)、斧 (Axe) 等五项技能。相信这样完善的角色养成系统是绝对可以满足每个玩家培养强大、全能角色的梦想的！

关于非玩者人物

游戏中的非玩者人物共分三类：一类称为“跟随者”，在《天堂之令》中的城镇里走来走去的非玩者人物都有各自的特殊能力。玩家可以花钱雇用他们，他们就会成为你的“跟随者”，在游戏中最多可以带两名“跟随者”。第二类叫做“技能专家”，他们能够把各种不同等级的技能传授给每个角色。第三类就是那些商店里的店员，他们除了提供买卖武器和道具以外还可以帮助玩家鉴定物品



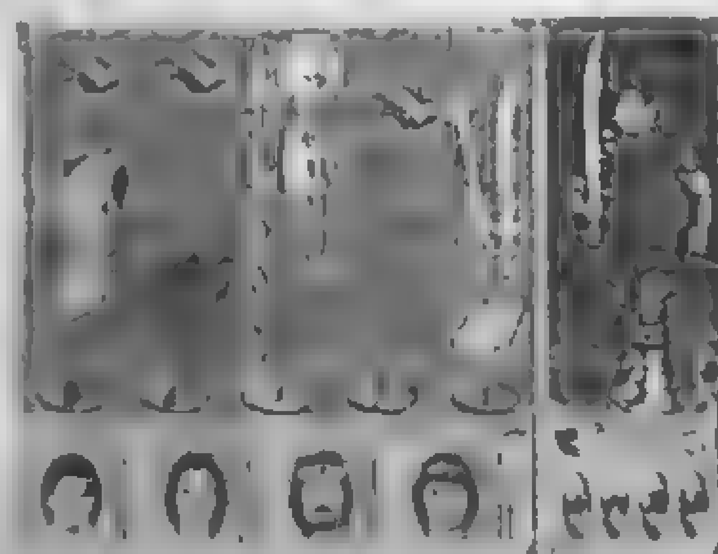
关于武器、道具与魔法

《天堂之令》中的武器和道具非常传统，与一般的角色扮演游戏没有什么两样。只不过在防具方面和技能结合得更加紧密，也就是说，要用剑做武器就必须先学会“剑”的技能，要手持护盾那就得掌握“盾”的技能。

《[illegible]》中[illegible][illegible]，[illegible][illegible]、[illegible][illegible]这可以[illegible]。由于这[illegible]有相生相克关系。对于[illegible]的怪物使用这些魔法会起到[illegible]的效果，这样一来，有效的运用各种魔法就成为克敌制胜的关键

HIGHLIGHT

尽管尚未得到最终版本，且往往会出现莫名其妙的当机。但即使以这样断断续续的试玩过程来看，《天堂之令》将不会让任何角色扮演游戏迷感到失望，这个游戏在剧情、角色养成等各个方面的设计都非常周到和丰富，可以说是近年来少见的角色扮演游戏大作。更值得一提的是，Ubi Soft 取得了《天堂之令》在国内发行的代理权，



并已经开始进行汉化工作。对于这样一个文字量极大的游戏而言，《天堂之令》中文版的推出肯定是我们广大角色扮演游戏迷们的福音！

文/凉星雨工作室　编辑/Chance

游戏名称：Might & Magic Ⅵ
The Mandate Of Heaven
游戏类型：角色扮演（RP）
制作公司：New World Computing
上市日期：1998年5月
期待程度：★★★★★

半人马α星

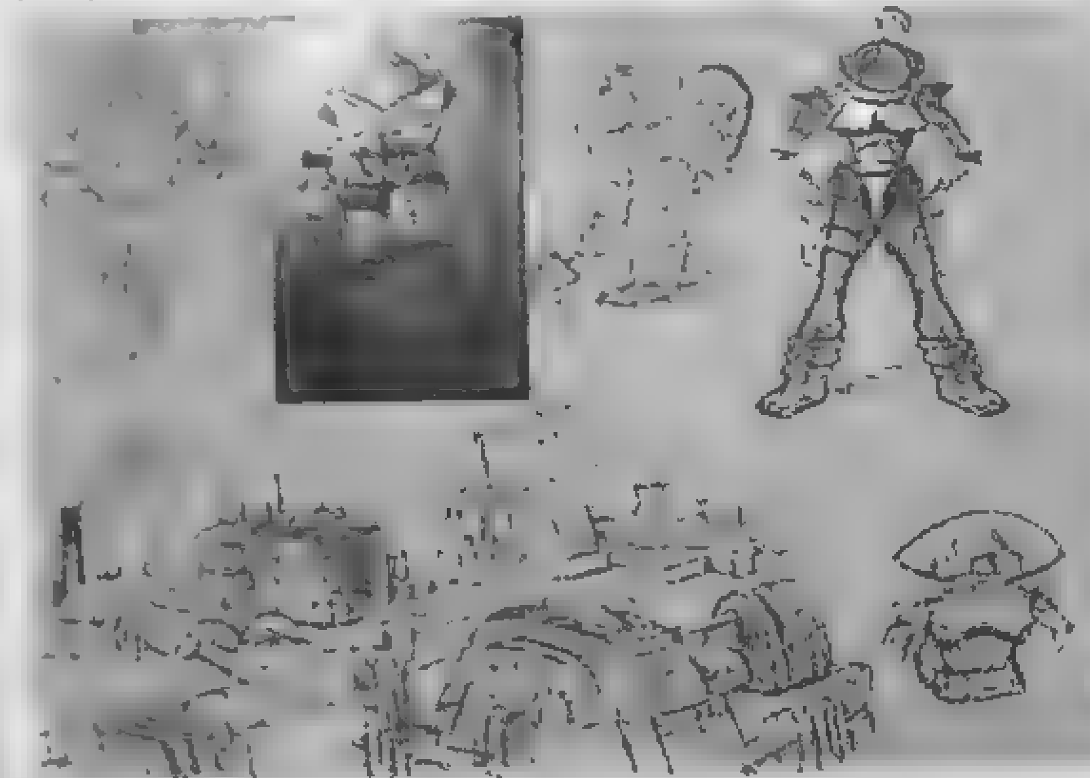


席德·梅尔 (Sid Meier)，这位被《Game Spot》评为史上对电脑游戏最有影响的天才设计师的格言就是“不断地创新”。在由他所创立的 Firaxis 的最新作品《半人马α星》中，你将扮演一些从地球出发的殖民者，跟随他们开发星际的足迹。虽然《半人马α星》的游戏类型正是席德·梅尔最擅长的回合制建设策略游戏，但是却与《文明》系列有着明显的区别。其中最重要的原因就是游戏的总设计师不再是席德·梅尔（他正在努力制作着《盖兹堡》），而是他的工作伙伴布莱恩·雷诺兹(Brian Reynolds)



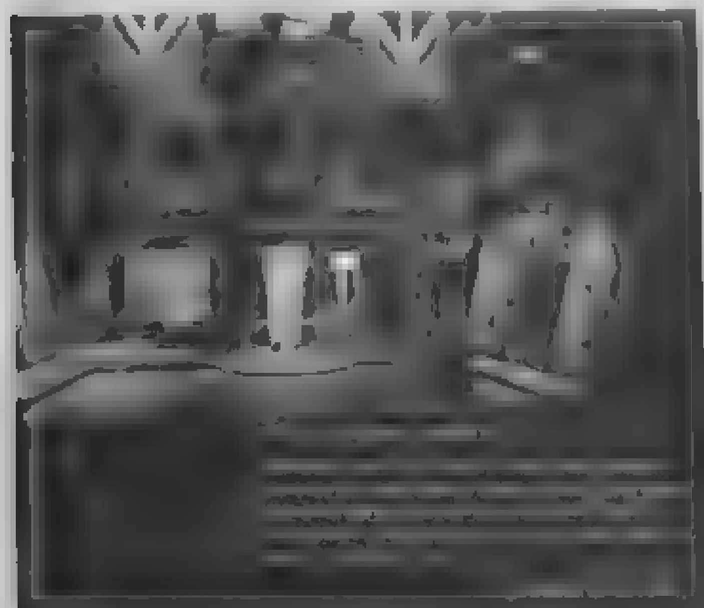
游戏的背景十分传统：当人类由于无知摧毁了自己的家园地球后，一部分人们决定离开地球，前往遥远的半人马α星建立新的立足之地。在漫长的星际旅行中这些人由于意见不同而分化成七个有着各自信仰与哲学的种族。其中有虔诚的教徒 Conclavists，追求环境保护的 The Stepdaughters of Gaia，军事力量强大的 The Spartans 以及崇尚科学的 The Labyrinth。你要做的就是率领其中的一个种族与其他六个对手在新的世界里为了生存而展开竞争……。由于将游戏的故事背景设定在遥远的未来，所以它不仅拥有离奇的科技幻想，而且在游戏中你还将看到全新的社会与经济发展。游戏的设计者正试图建立起一个由全新的社会形态、哲学信仰以及意识形态所构造成的可信而又充满新意的未来。

由于制作者的不同，使得在很多方面《半人马α星》都脱离了《文明》的框架而自成一体。游戏中的七个种族不再是仅仅名字不同而有着相同特性的“同胞兄弟”，每一个种族都有着各自的优势与缺点，而所要控制的方面也比《文明》多，从经济、社会形态到伦理道德都在玩家管辖范围之内。总而言之游戏的设计者就是希望能建立一个完全符合你理想的未来社会——不管它是无情的还是空想主义的，不管它是多神论的还是无神论的。在《半人马α星》中，金钱不再是游戏的重点，角色赖以生存与交易的是他们的精神力量(Energy)。与此同时《文明》系列中详尽的政府体制也不再出现，取而代之的是通过对经济、环境等各个层面上的控制。



游戏中的 AI 比起《文明》系列而言要进步许多。例如敌人不再永远是倾巢而出，相反他们已经学会了运用梯队的连续性进攻击败你。当四到五辆敌人坦克轻而易举的出现在你的市政府旁时，你就会相信《半人马α星》中的 AI 已经远远超越了《文明》。游戏中还将出现许多奇异而强大的武器，其中最让人感到兴奋与惊讶的要算是制造与控制人工黑洞！相信这将是《半

人与α星》中最强大的[illegible]
利的方式也可以有许多种，[illegible]残忍、强大的军事力量，也[illegible]平的外交谈判。在多人游戏模式中[illegible]



[illegible]规律也是相同的。在"科技树"[illegible]的科技发展树是在[illegible]对科技的想象。

[illegible]

编辑/Chance

HIGH LIGHT

说实在的，我们并不十分看好这种传统的回合制策略游戏，LucasArts最新的同类型游戏《叛变》(Rebellion)就有些枯燥与无聊，现在对于这游戏

游戏名称：Alpha Centauri
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Firaxis
上市日期：1998年第三季度
期待程度：★★★★



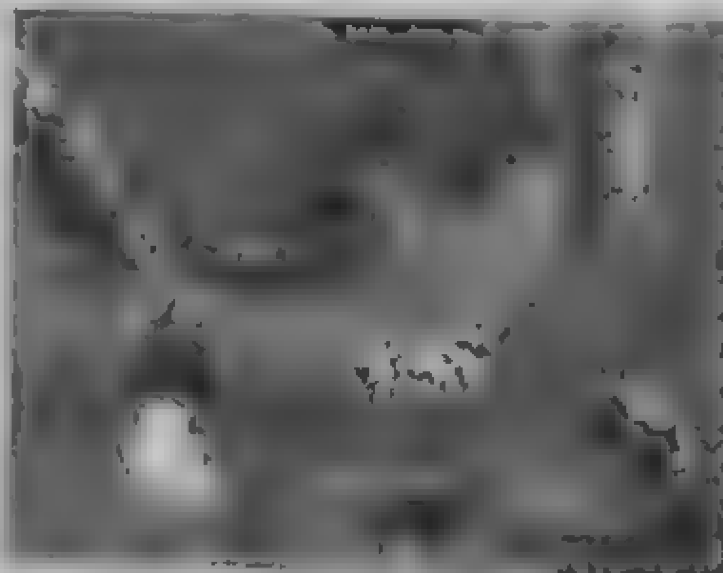


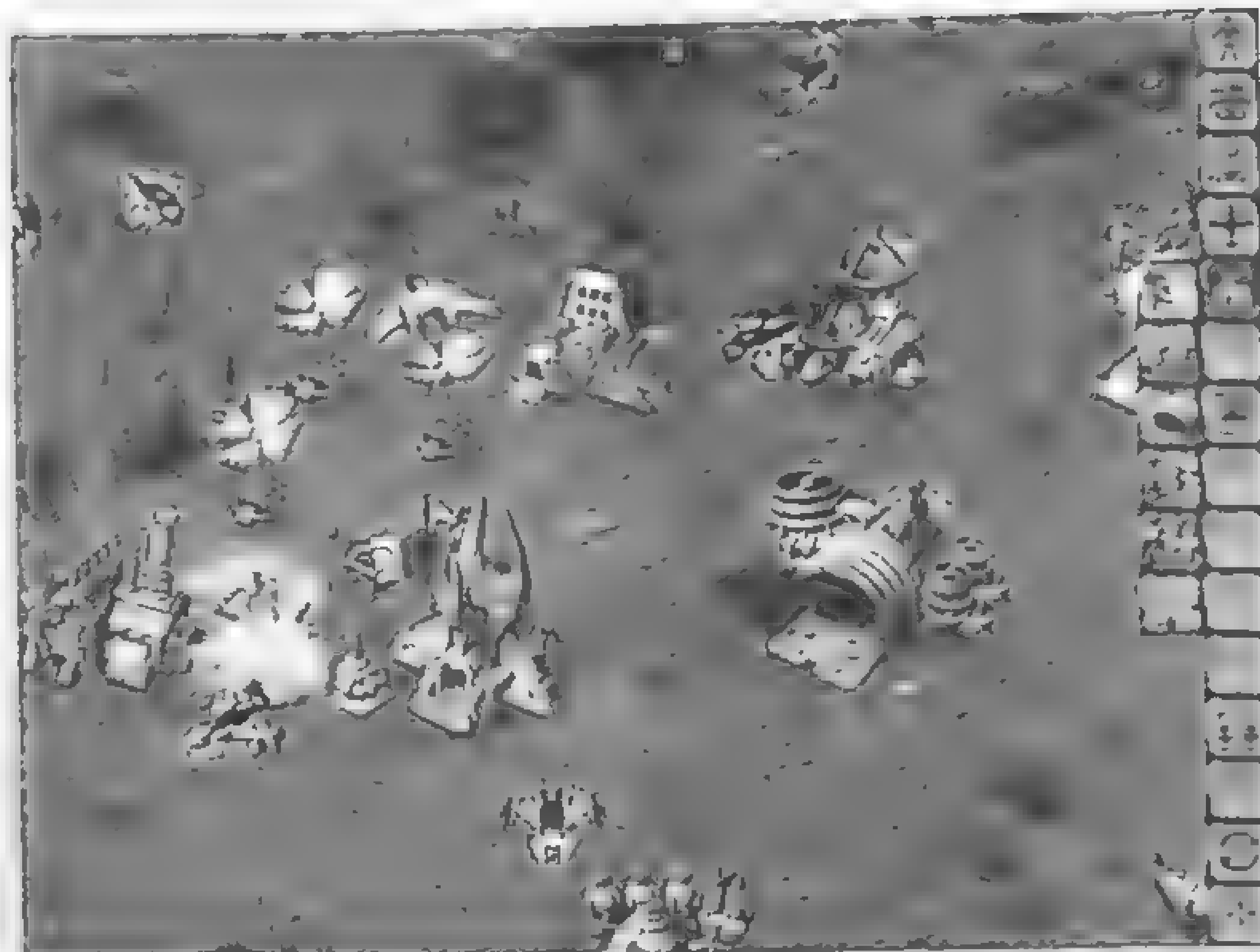
绝地风暴Ⅱ 交叉火力

对于Beam的《绝地风暴》，一些人认为它在娱乐性方面已经超越了《魔兽争霸》以及《命令与征服》，而另一些人则认为它只不过是众多即时策略模仿者中不太糟的一个，而且变化性与创新性也无从谈起。这种论点在资料片《绝地风暴加强版》(KKND: Extreme)推出后也没有什么根本上的改变。如今Beam决定继续他们的杀戮计划，而《绝地风暴2：交叉火力》(KKND 2: Krossfire)就理所当然地出现在了我们的面前。而它的目标就是要超越《横扫千军》(Total Annihilation)以及《黑暗王朝》(Dark Reign)的成就。

《交叉火力》的故事发生在幸存者与变异者之间的那场战争40年后。新一代的幸存者与变异者再次发生了激烈的战斗。这次你能够见到前一次大战中的一部分武器例如毒蝎(Scorpions)以及巨蟒坦克(Anacondas)，当然一些新发明的武器也能够使你大开眼界。最让人惊奇的就是除了世代为仇的幸存者与变异者外，一个名为9系列机器人的种族也加入到了这场战争中。这种原本是用来从事农业活动的机器人突然在某一天变得极具侵略性，并且开始摧毁他们所找到的一切生命。

在游戏中每个种族各有15个任务，总计3个战役45个任务。为了跟上即时策略时代的潮流，《交叉火力》自然也将支持多达8人的连线模式，而且它还支持Kali。有趣的是在多人连线模式中玩家可以自己设定作战单位的属性，换而言之玩家甚至可以改变游戏中作战单位的火力射速、生命点数等参数。在《交叉火力》中将加入





全新的空中与水路两栖作战单位，此外可自行构造的单位也将出现在游戏中。例如提供了多种可进行升级与能力提升的机动炮台，在修建一开始你就可以选择这个炮台的底座大小，而这自然也就决定了炮台威力的大小。

《交叉火力》的制作者已经对游戏的架构作了一些改动，并加入了一些即时策略游戏最为流行的因素。例如站在悬崖下，你将无法象前作中那样对于高处的一切一览无余，即使有一大队的敌人就在你的头顶，你也可能看不到对方。可摧毁的桥梁使得玩家可以与地图发生互动关系而使得整个战斗更为有趣与更富策略意味，例如当你的基地位于孤岛上时，摧毁一部分联接的桥梁，从而使得整个防守力量更为集中将是一个不错的选择。游戏画面看起来比前作有了很大的提升。无论是高质量的作战部队图像还是更为精细的地形表现都十分令人满意。当坦克受伤后你可以看到一阵阵的黑烟慢慢冒出。获得资源的方式也将变得不尽相同，你可以利用太阳能，也可以利用风车获得能量，这也意味着你不再需要满地的采油了。此外城墙与导航点的加入使得游戏中的随机性更为明显，战斗也更为刺激。



HIGH LIGHT

即时策略游戏的热潮看来还没有丝毫退却的趋势，刚刚推出的《星际争霸》(Starcraft)已经显示了其强大的实力，而下半年的《帝国时代Ⅱ》看来也将是一个颇具实力的对手。所以对于《交叉火力》而言，要想从中脱颖而出并不是一件十分容易的事情。我们并不希望它能够成为一个超越一切的经典巨作，只要它能够出现一些其他游戏没有的、全新的东西，玩家也就心满意足了。

文/流星雨工作室　　编辑/Chance

游戏名称：KKnD 2. Krossfire
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：BEAM/EA
上市日期：1998年第四季度
期待程度：★★★☆



冥界狂想曲

无论如何，LucasArts的《猴岛小英雄Ⅲ：猴岛的诅咒》(The Curse Of Monkey Island)是1998年最出色的经典冒险游戏之一：卡通的画风，亮丽的用色，幽默的对话与精彩的剧情使得它获得了每一个主要媒体的肯定。巨大的成就使得任何一个冒险游戏要想面对它都是一个挑战！然而，另一个同样来自于LucasArts那些才华横溢的头脑中的冒险游戏则试



[illegible] Manny [illegible] 中引 [illegible] 作者能够 [illegible] 的镜头技巧：包括 [illegible] 在同一地点多重摄像机角度选择与切换。于是一个融合了精美的背景和建筑物的《冥界狂想曲》就成为了一个我们前所未见的最酷，也是最怪诞的冒险游戏了

虽然充满着黑色色彩，但是《冥界狂想曲》仍然保持了 LucasArts 特有的幽默感。同样的视觉幽默——如在广场上啄食的骷髅鸽子，以及同样的爆笑场面与对白。虽然有时候这是种随意而又无目的幽默，但它却总是能给玩者带来足够的乐趣

图向《猴岛》的王者地位发起冲击，它就是《冥界狂想曲》(Grim Fandango) 凭什么？那就让我们在这里先透露点吧：游戏中的角色全部都是死者！这个理由应该够有说服力吧，好了，就让我们看看究竟《冥界狂想曲》是怎样的一个挑战者吧



整个游戏的风格可以说是充满黑色幽默与超现实主义。题材取自于墨西哥的民间传说——死亡大陆 (Land Of Dead)。根据传说，那里是人死后灵魂所抵达的第一站，每一个灵魂在到达他最后的安息地以前，必须经过 4 年的旅程穿越死亡大陆，整个旅程的困难程度取决于他生前的所作所为。

玩家所扮演角色名叫 Manny Calavera (Calavera 在西班牙语中的含义是"头颅")，他是死亡大陆上一个不幸的灵魂，正在担任死亡部门 (Department of Death) 中的旅游代理人，每天早上 Manny 要穿上他的死亡服，陪同新的死亡顾客前往死亡大陆，并送他们登上 4 年的艰难旅程。Manny 的工作还包括办理诸如出租车、船、火车等业务，让他的死亡顾客们能够以更高的质量与效率穿越死亡大陆。Manny 自己能够永远安息的唯一办法就是使得他目前业务的销售额达到一定数量……

在总共 4 幕的游戏中，制作者将大量的精力都投放到了角色之间的关系上。Manny 与其他角色的友谊随着游戏的进行而时起时落。虽然目前我们还没有得到关于剧情更进一步的资料，但是超过 7000 行的对话却使得我们大为震惊——要知道，LucasArts 的《极速天龙》(Full Throttle) 中的对话也只有 2300 行！另外值得一提的要算是游戏的画面引擎了。在经过了《异星搜奇》(The Dig)、《极速天龙》(Full Throttle) 以及《猴岛的诅咒》的成功后，



HIGHLIGHT

LucasArts 这个名字对于一个冒险游戏而言无疑于是金字招牌，而且这是号称 LucasArts 第一个 3D 冒险游戏，它的优秀自然毫不疑问，唯一可以做的也只有等待、等待、再等待了

文 / 流星雨工作室　　编辑 / Chance

游戏名称 Grim Fandango
游戏类型：冒险 [AD]
制作公司 LucasArts
上市日期：1998 年 8 月
期待程度：★★★★☆



极品飞车 III

《极品飞车》这个名字对于中国玩家来说是一个如雷贯耳的名字，EA 的这个赛车游戏虽然不能够说是超越了任何一个 Racing 游戏，但是它那名贵的跑车，流畅的速度感以及较早进入中国正版市场的先机使得它在不少玩家的心目中有着不可动摇的地位。在经过了《极品飞车 II》以及《极品飞车 II 特别版》的洗礼后，我们又将面对它的第三作——《极品飞车 III》了

《极品飞车 III》所使用的游戏引擎仍然是制作二代时的那个，但是我们却可以保证它将是一个全新的赛车游戏，有超过 10 条以上(另一说为 8 条，不过估计存在隐藏赛道的可能性在 90% 以上)的赛道可供玩家选择，而且每一个赛道都有捷径与多重路线选择。每个赛道周围的景色十分迷人，目前得到的资料中包括了正处在收获季节，满目金色的 Home town，沙漠世界的 Lost Canyons，城市风光的 Atlantica，从山底沿山路蜿蜒向上的 Rocky Pass，冬天的森林 Country Woods，红土山路的 Red Rock，黄昏时候的海岸线 Aquatica 以及白色的世界 The Summit。至于《极品飞车》系列最为人称道的赛车，这次则包括了法拉利 550 与 355 和 Diablo SV 等众多名牌车辆，精确无误的造型与音效使得玩家可以在电脑上看到模拟得最为逼真的名车

华丽的光影效果如今也与游戏的环境结合得更为出色。你可以看到前车灯照亮前方的路面、建筑与树木，而阳光也将透过树叶在赛道上洒下片片阴影。至于紧跟在你身后的警车，离老远就能看到车顶上红蓝两色的旋转顶灯。赛车可以将周围的景色都反射到



自己的车身上，比如周围的建筑、天空以及后方车辆的前车灯

在电脑 AI 方面，游戏的制作者也尽力作了最大限度的更新。电脑车手如果被超车，就会变得更具有攻击性，如果一直甩不掉你的话他们也会十分的恼怒。至于警察，不仅学会了呼叫后援警车进行支援，而且他们也会在道路上置放路障。这次玩家可以自行对游戏中的一些部分进行修改，例如车子的颜色、道路上的车辆出现频率以及天气和昼夜条件。

游戏中提供了单人赛 (Single Race)、锦标赛 (Tournament) 和练习赛 (Practice) 几种模式，值得一提的是游戏中的追赶模式，在这个模式中你的目的就是摆脱因超速而试图拘捕你的警察，而在淘汰模式中，每进行一条赛道就要淘汰掉位列最后的选手，你的任务就是不要做"最后一人"，当然随着游戏的进行与车手的减少，这个挑战也越来越艰巨

HIGHLIGHT

《极品飞车》系列的口碑一直不错，尤其是支持了 3Dfx 的《极品飞车 II 特别版》获得了一致好评。凭着 EA 的老牌子，有理由相信他们在《极品飞车 III》中将做得更好。唯一值得担心的就是游戏的配置问题，最低配置应该不会是奔腾 II 吧……

文 / 流星雨工作室　　编辑 / Chance

游戏名称 Need For Speed III
游戏类型：运动 [SP]
制作公司 EA
上市日期 1998 年第三季度
期待程度：★★★★



咋一看《城市漫步》的开发画面，你也许会以为这又是一个大富翁式的桌上游戏，无非是买买地皮，害害人自己。在吸收了《大富翁》的许多优点之后，《城市漫步》更多的加入了经营模拟的成分，在游戏中，玩家可以自由的在商业、餐饮业、农业和运输业中选择一种，每个行业都有其各自不同的特性。若是选择了商业，就必须从上门推销开始，然后自己开商店、超市。而餐饮业则不需要到处跑来跑去，而要在自己的饭馆里，兢兢业业的把服务和菜肴的口味搞上去。农业则更加务实，不断重复着购地、播种、耕作、收获和销售的过程。至于运输业，它主要让玩家通过建造车站、运送商品来鼓起自己的荷包。玩家主要的任务就是创业，从一开始白手起家由最底层上门推销开始做起，然后不断积累资金，力争开出属于自己[illegible]，然后投入到激烈的商业竞争中去。甚至让自己的公司成为上市公司从而得到更多的资本，最后成为一个成功人士！

游戏中的伙伴设计似乎是沿革了《大富翁》中的财神和衰神，在《城市漫步》中这些人物分为六个群体，分别是四神、四贵、四美、四友、四邪和四凡。而游戏中的卡片也不会再在"黑市"和"道具屋"中出现，而是以商品的形式在市场流通，换言之卡片除了其本身功能之外，还可以用来交易赚钱。

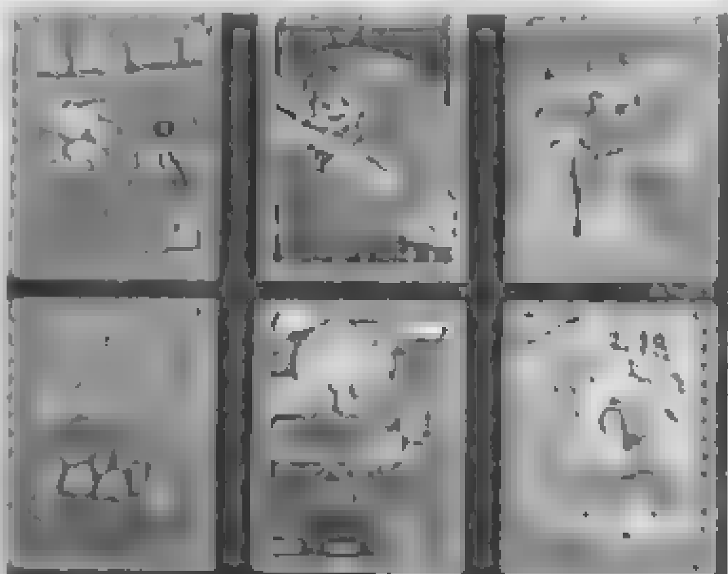
国内游戏的美工向来没有多少口碑，可以说是人见人怕。从《血狮》到《剑侠情缘》都是惨不忍睹。原点工作室为了克服这一致命弱点，力邀国内漫画界的一些知名人士为《城市漫步》来增光添彩，将有颜开等九位漫画家为游戏度身定做十位人物，其中有不少还是他们曾发表的作品中的主人公，这也许是国内漫画界与游戏界第一次联袂出击，这样的合作能否迸发出令人



[illegible]

HIGHLIGHT

这是本栏目在近半年来首次为大家介绍国产游戏。原因很简单，我们对这个游戏的制作小组——原点工作室为制作游戏所作的努力感到钦佩。这些愿意为我国游戏事业献身的朋友们在常人无法想象的艰苦条件下创作出



了这个游戏。除了玩过数之不尽的游戏和满脑子奇奇怪怪的点子以外，资金、技术、设备和经验，那些做游戏需要的客观条件，他们全都没有。就因为一句"我们做游戏吧"，他们就开始了整整一年日以继夜的制作，才使这款《98城市漫步》得以诞生。所以，让我们向这些为了国内游戏事业努力奋斗的朋友致敬！

文/原点工作室　　编辑/Chance

游戏名称：城市漫步
游戏类型：策略（ST）
制作公司：原点工作室
上市日期：不详
期待程度：★★★

噩梦鬼魅

图像表现：	87	91
音乐音效：	90	
操　　控：	95	
创　　新：	100	
动　　感：	95	
故 事 线：	80	

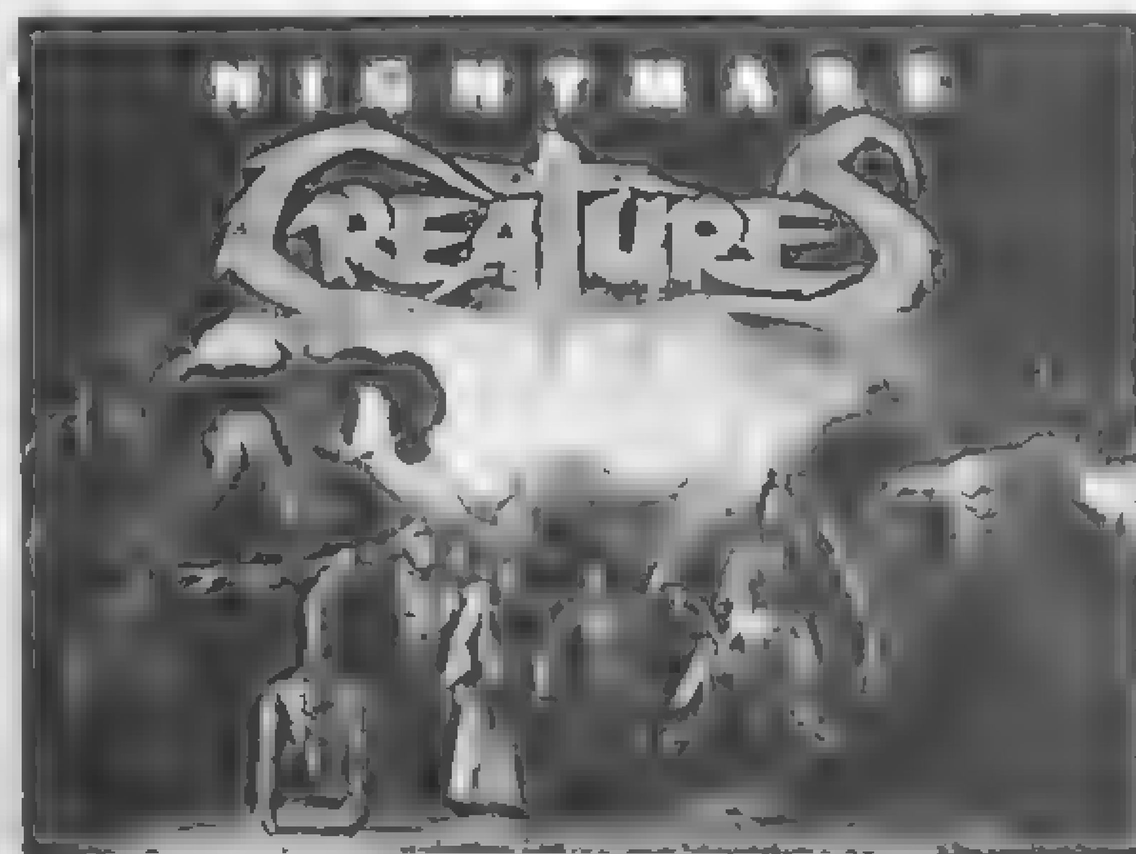
■文/闲人

随着3D加速卡的流行和不断降价，似乎欧美的各大游戏公司也越来越热衷于制作3D类游戏，动作游戏自不必说，连角色扮演和策略类游戏也一定要加点儿3D要素才卖得动。只苦了我等"第三世界"之人，加入3D要素后的游戏画面美仑美奂，可没一块3D加速卡就只能看幻灯片了。（挑剔的游戏连S3 VIRGE都不认！一定要3Dfx、POWER VR之类！真是@#～%！^）所以我对现在流行的《古墓丽影Ⅱ》和《雷神之锤Ⅱ》之类的游戏只能敬而远之，还是玩我的《古墓丽影》一代吧。某日在一玩友家中，看到《噩梦鬼魅》(Nightmare Ctnutures)在他的MMX200/Voodoo上的出众表现，不禁垂涎欲滴，转念间把他的硬件加速关掉，一看，哟，画面虽比不上有Voodoo支持时亮丽，不过比起同样条件下的《古墓丽影Ⅱ》要流畅多了。好！又多了一个可玩的游戏。

背景

"恐怖恶魔都市出现，十二市民残忍被害！"1834年的3月，美丽的伦敦夜晚笼罩着恐怖的气氛，而这一切都是从那场大火开始的……

1666年的大火烧毁了圣天主船坞，人们为之叹惜。但是善良的人们并不知道，正是这场大火，把兄弟会头目Samuel Pepys和他的野心一起化作青烟，使得他们不必经历噩梦般的恐怖。时间慢慢流逝，人们已经淡忘了这场大火，更少有人知道，曾经有过一个



神秘组织——兄弟会。然而，1830年，因为挖掘圣天主船坞的废墟，科学家Adam Crowley找到了1666年兄弟会头目Pepys的手稿，上面记录了制造恶魔的方法，正是因此而再次引起了1834年的大火。不同的是，1666年的Pepys没有成功，而Adam Crowley却成功了，由此他重组了兄弟会。现在整个伦敦都沉浸在噩梦之中，那些只有在梦魇中才能见到的鬼魅在夜晚的街头漫步，看来兄弟会控制世界的计划就要实现了。但是，并不是所有兄弟会的成员都同意Adam Crowley的作法。HVHJ就是其中的一个，他偷了Pepys的手稿交给了降魔师Ignatius Blackward，希望他能制止这场浩劫。为了打败Adam Crowley，Ignatius Blackward把手稿寄给神秘组织专家Dr Jean F，请他来伦敦调查这件事。可就像小说中常有的事一样，Dr. Jean F到伦敦就在旅馆被害了。Ignatius Blackward赶到时，Dr. Jean F已倒在血泊中，他断断续续地说："凶手，Adam Crowley，兄弟会……"不幸的是手稿也因此而遗失了。在Dr. Jean F的葬礼上，Nadia F和Ignatius Blackward收到一封神秘的信，告诉他们Adam Crowley的下落……

人物

Ignatius Blackward：曾经是一个牧师，而最后却成了一个降魔师，精通多国语言，手持一根禅杖。这次是应切尔西教区邀请前来降魔，为了保护居民和替死去的朋友报仇，他发誓要杀光这些妖魔。

Dr. Jean F：杰出的历史学家和神秘组织专家，收到Pepys的手记后，立即和女儿一起赶到伦敦，但却在旅馆里被人暗杀。在Ignatius Blackward赶到后，只说了"凶手，Adam Crowley，兄弟会……"就翘了。

Adam Crowley：[illegible]的科学家，正是他重组了兄弟会，因为不可告人的目的，按照 Pepys 的日记制造了那些只有在噩梦中才会出现的[illegible]

Nadia F：Dr. Jean F 的女儿，[illegible]了精神秘死去[illegible]这位体投好手[illegible]natius Blackward，踏上了[illegible]

印象

其实这个游戏可以算是古墓系了，动作冒险类游戏，第三人称视角，



场景切换时的分镜头画面，看起来简直与《古墓丽影》如出一辙。不同的是没有谜题，也没有像《古墓丽影》那种对操作水平近乎变态的要求。画面与《古墓丽影》相比，少了一份亮丽，多了一份阴沉。不过这阴沉用在《噩梦鬼魅》上可谓恰如其份，本来就是在雾都伦敦，加上时间又是夜晚，作战的地点又大多在荒芜的花园、下水道之类的地方，整个画面给人的感觉是够阴森恐怖的了。玩这个游戏绝对比看某些恐怖片更让人害怕，（这种感觉我只有以前玩《鬼屋魔影》和《第七位访客》才拥有过，隔了这么多年，终于又出现了一个让玩家夜晚不敢独自睡觉的游戏!:）走在荒芜的花园里，暗红的树叶飘飞而下，前面无尽的浓雾，黑暗里，鬼影綽綽……强烈建议在深夜关上电灯、戴上耳机玩，不过胆小和有心脏病的玩家禁！否则后果自负。

一直感到奇怪的是，在 Voodoo 等 3D 加速卡的支持下，实现云雾效果并[illegible]

[illegible]而没好好[illegible]女主角挥动武器排出[illegible]不由你不大喝一声“COOL”！[illegible]角穿过层层伦敦的浓雾，[illegible]约闪动的灯光，忽然间[illegible]雾中僵尸向你猛扑过来，不知[illegible]会吓得一哆嗦。虽然 Kalisto 不[illegible]国的制作组，但制作出来的[illegible]却毫不含糊，街头的风灯，碎石的路[illegible]斯特风格的建筑，甚至路边的马车都依足了 19 世纪的英国风格，可惜画面太阴森恐怖，而怪物长得也太令人恶心，要不倒可以当成 19 世纪的民俗风情资料片消遣消遣

与画面相比，《噩梦鬼魅》的音乐就显得平淡无奇。很聪明的，Kalisto 小组没有刻意去强调音乐，反而有意无意地弱化了 CD 音轨的作用，可能他们意识到，在这样一个让人如此投入的游戏里，太出色的背景音乐反倒会削弱现场感，给人以喧宾夺主的感觉而无法全情投入吧！与音乐相反，游戏中的音效很有特色，当怪物猛扑向你或当你痛毁怪物时，你肯定会注意到音效的特色

其实剥去 3D 的外衣，《噩梦鬼魅》可以算是款传统的格斗过关游戏。这一类动作冒险游戏最重要的自然是操纵性，可惜在 PC GAME 中，我们通常都不太看求这一点，不过这次可以说是例外，《噩梦鬼魅》支持键盘、摇杆或手柄，支持自定义和搓招。（什么什么？说错了吧？台下有人大喊。OH，NO！……这下 VR 战士和铁拳高手该高兴了吧！）《噩梦鬼魅》的最大特色之一就是——搓招！默认情况下，你可以按［↑］+［CTRL］使出转身挥杖的动作，带出一溜剑（杖）气，把面前讨厌的僵尸劈成两半，也[illegible]

[illegible]以及可[illegible]的青花等等

平心而论，《噩梦鬼魅》是一个相当不错的动作冒险游戏，即使是在《古墓丽影 II》和《雷神之锤 II》风行的今天，这个稍带另类风格的游戏想必也可以打出一片属于自己的天空



编辑笔记：

精彩的游戏果然热门，许多朋友陆续投来这个游戏的评介文章，可惜无法一一刊登，在此感谢大家对杂志的厚爱。希望下一次您能动作快一些、运气再好一些，就在这些文字的鼓动下，我在半夜热战近两个小时，果然言不为过。不过有一点比较奇怪，那就是在不用硬件加速时，画面刷新在 P166 上还是有些迟钝，可用上 Voodoo 后却又快得有些夸张，这对重视流畅性的动作游戏而言就是个不容忽视的问题

编辑/PC 兔子

英文名称	Nightmare Creatures
出品公司	Activision
发行版本	1 CD / WIN95
类　型	动作冒险［AC/AD］
配　置	P90/12MB、声卡、2 速光驱
控　制	鼠标、键盘
面　市	1997.12

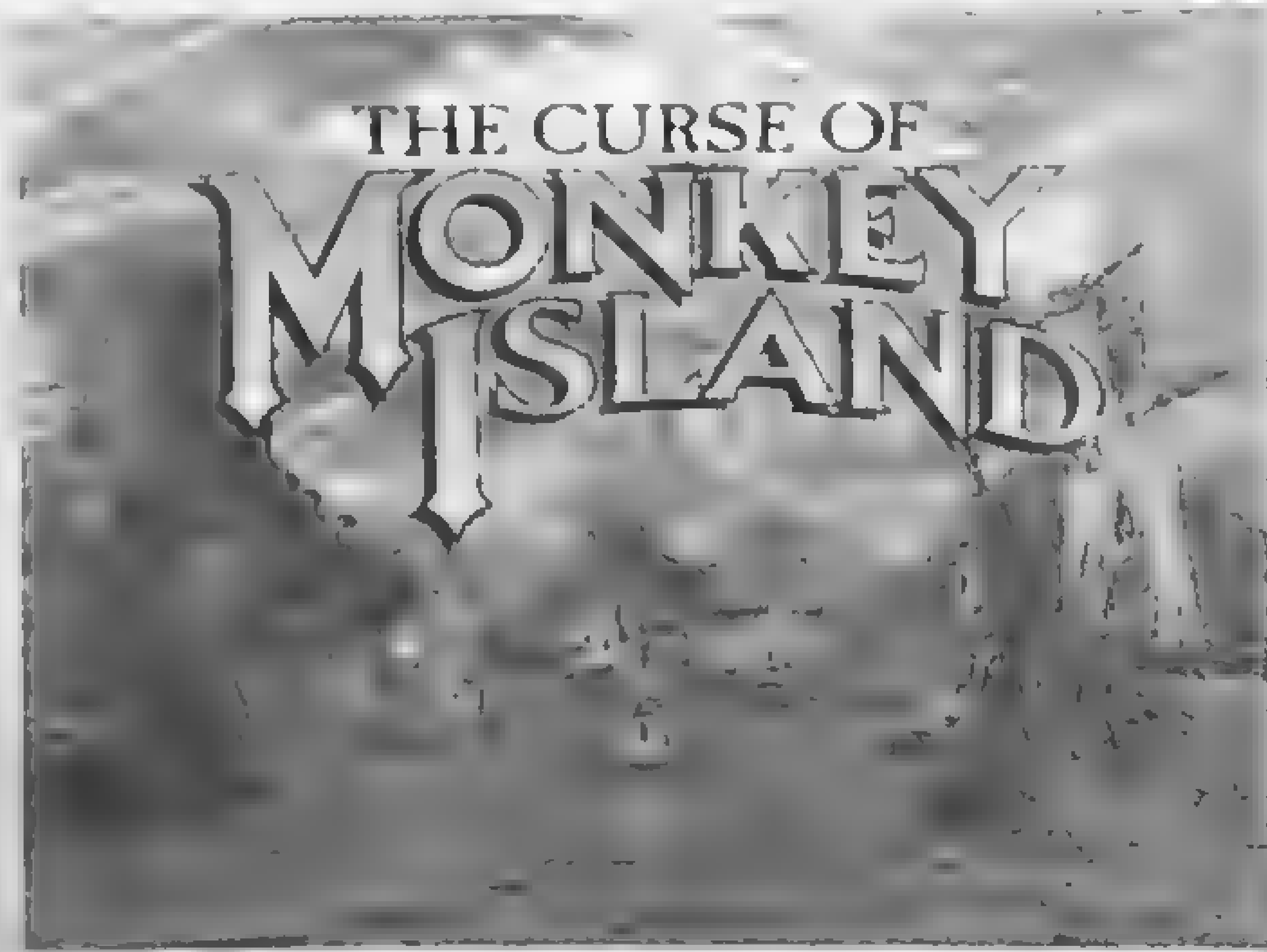
幽默对于生活的重要——

猴岛的诅咒

图像表现：	95
音乐音效：	100
技　巧：	95
创　新：	80
故事线：	100
总评	96

■文/执火

“哈……真是可笑死了！”身边的小侄儿又一次发出开心的笑声。“死了，就快死了！”我小心翼翼地在《雷神之锤 II》所营造的血腥场景中搜寻着敌人，害怕再次被人射以冷枪。此时眼睛已酸涩得难以睁开，手心也因为过于紧张而满是汗水。回过头，我羡慕地看了一眼侄儿和电视中正在播放的动画片，轻轻说到：“有卡通片看，真好！”遥想当年，《超级马里奥》中可爱的小个子让多少游戏玩家开心不已，在冒险中寻找着欢乐。而曾几何时，我们游戏中的人物渐渐变得不再可爱，紧张和刺激成为我们在游戏中最多的收获，我们在越来越多的由真人演出或 3D 动画制作的虚拟现实环境里流连，不知不觉中，我们疏远了那些曾经热爱过的米老鼠、唐老鸭。当我们在不经意中将卡通形象淡忘了的时候，LucasArts 公司推出了久违了的卡通冒险游戏《猴岛小英雄 III 猴岛的诅咒》（Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island）。它以其特有的卡通风格和绝佳的美工制作，配以丰富多变的音乐，透过幽默诙谐的语言，一举成为玩者心中的新贵。

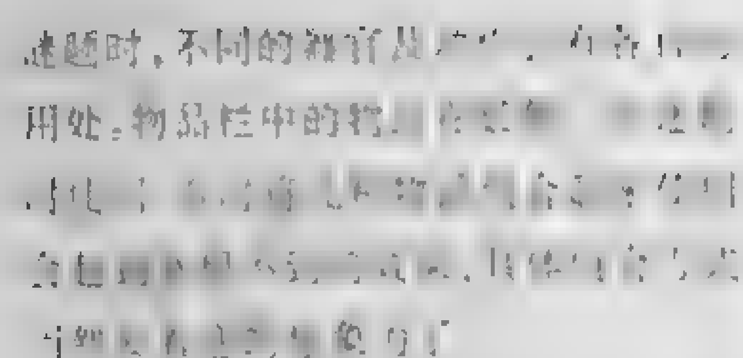


让我们放松情绪，看看它的魅力在各方面是如何体现的

首先在画面制作上，游戏采用了 640×480 的解析度来表现其出众的美工。整个游戏呈现在屏幕上的都是高品质无锯齿的画面，而且流畅自然。由于故事背景设定在加勒比海的小岛上，整体颜色的搭配和画面风格都能使人充分感受到加勒比海的热带风情，在迷人的阳光下进行愉快的冒险。游戏的场景也比较丰富，玩者所扮演的主角可以在猴岛、掠夺岛、血岛等场景中活动，随意进入旅馆、餐厅和其它场所，如同观光旅游一般。在过关画面中，游戏采用了卡通动画方式，让人们在冒险之余有机会欣赏到精美的动画片。

与精美的动画相衬的是全新而多变的音乐。整个游戏将其一代和二代中的音乐主题全部重新加以诠释，并重新编撰了主题曲。这一切都更加充分地烘托了游戏的主题。整个游戏在音效制作方面也无可挑剔。全程真人配音的语音效果，由于配音演员的非凡演绎，而使整个游戏在声音表现上近乎完美，让玩家能深刻地体会到游戏所带来的喜剧效果

有了精美的画面、贴切的音乐，外加小盖、伊莲、老查客、黑吉斯以及诸海盗形象生动的配音和表情，整个游戏充满了活泼的气氛。由于使用了最新的冒险游戏控制引擎，游戏中鼠标的使用更加方便。在对主角小盖下达指令进行冒险的过程中，鼠标会提示您画面中具有特殊用途的物品。当鼠标移动到这些物品上时便会变成红色，此时按下左键就会出现一个铜板形状的控制板，上面绘有手、骷髅头和鹦鹉三个图标，使用它们可以做出不同的动作。手、骷髅和鹦鹉分别代表主人公的手、眼睛、嘴及各部位的动作。手可以抓东西，眼睛可以看，嘴可以说话，在遇到不同的

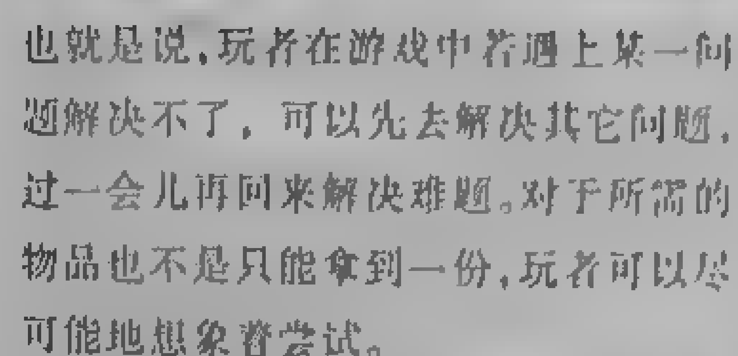


谜题时，不同的物品是[illegible]，有各[illegible]用处。物品栏中的物[illegible][illegible]与[illegible][illegible][illegible]，具体[illegible][illegible]

[illegible]依旧保留，字幕已经[illegible]了中文。[illegible]通过菜单的选择[illegible]合中，[illegible]单中，由玩者来选择开什么样的玩笑

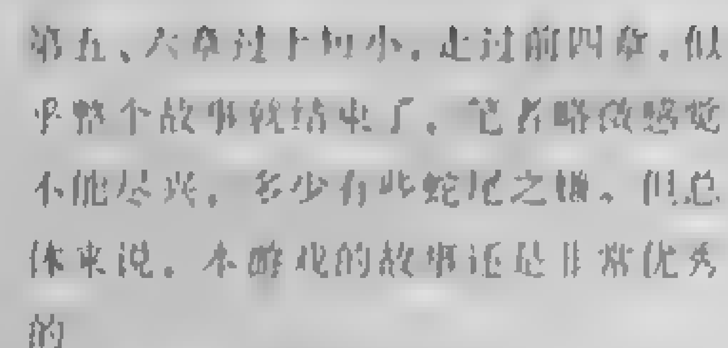
有些对话对于许多玩者来说可能不那么有吸引力，但实际上本游戏最大的特点就在于其诙谐幽默的语言。如果不急于通关，各位大可静下心来体会一下游戏在语言方面别具匠心的设计，这其中就有很多曾让笔者捧腹而反复阅读的文字，想必其它玩者也一定能感受到其中的乐趣

游戏的难易设置分为两种等级：一般的冒险之旅和大金刚之旅。两者的区别在于对相同谜题解决的途径是否让问。但在所有的问题上，游戏者都能从游戏中找到解谜的线索。值得一提的是，本游戏对解谜的要求是非连续的，



也就是说，玩者在游戏中若遇上某一问题解决不了，可以先去解决其它问题，过一会儿再回来解决难题。对于所需的物品也不是只能拿到一份，玩者可以尽可能地想象着尝试。

通篇看，整个游戏张弛有序，踩着快慢、快慢的二步节拍，在紧张的解谜之余又能放松身心。在游戏各章的篇幅分布上，前四章占了比较大的篇幅，而



第五、六章过于短小，走过前四章，似乎整个故事就结束了，笔者略微感觉不能尽兴，多少有些蛇尾之嫌。但总体来说，本游戏的故事还是非常优秀的

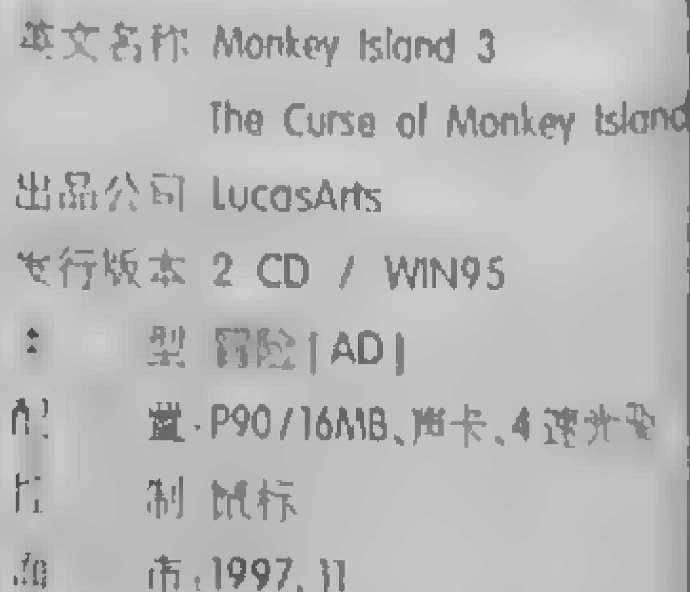
笔者有幸同时拥有了中文和英文两个版本，它们运行的稳定性都同样出色，两个版本的游戏进度是可以互换的，这样就可以让玩者充分体会两个版本的不同（实际上笔者觉得英文版也不是高深莫测的，这是因为在游戏中有英文字幕，不知以后的游戏厂商也都能如此设计以方便玩家）

虽然《猴岛的诅咒》不像现在大多数游戏那样带给人们十分刺激的感觉，但它也以其独特的风格傲立于其它游戏之间。当你在血雨腥风的厮杀中感觉疲惫的时候，它就是个很好的调剂，令你在冒险之余，深深体会到幽默对于生活的重要！

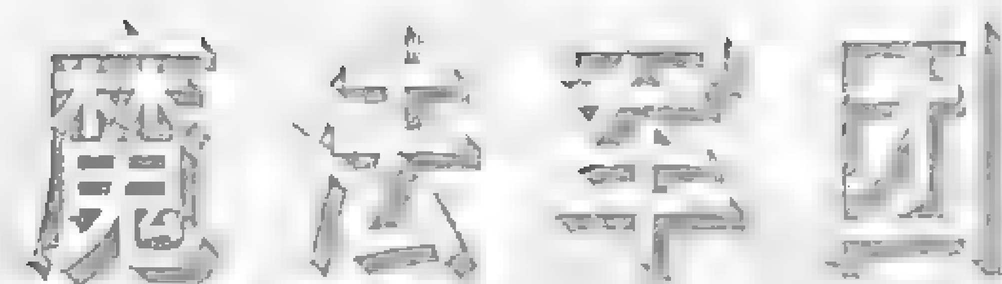
编辑笔记：

一直为这个游戏能长时间占据"尖端100"的前列而感到疑惑，直到这次亲自尝试过之后才有些感悟。轻松愉快而又变幻莫测的故事发展，加上音响效果与动画技术的完美结合，特别是富于逻辑性的谜题设计，使那些对此类游戏"呆板枯燥"的看法烟消云散。虽然自己时常声称对图形冒险游戏不感兴趣，但这一次却被它的外表和内涵同时吸引住了

编辑/PC兔子



英文名称	Monkey Island 3 The Curse of Monkey Island
出品公司	LucasArts
发行版本	2 CD / WIN95
类　　型	冒险[AD]
配　　置	P90/16MB、声卡、4速光驱
汉　　化	制 鼠标
上　　市	1997.11



魔法军团

图像表现：	87
音乐音效：	75
操　　控：	87
创　　新：	100
策略性：	85
故事线：	90

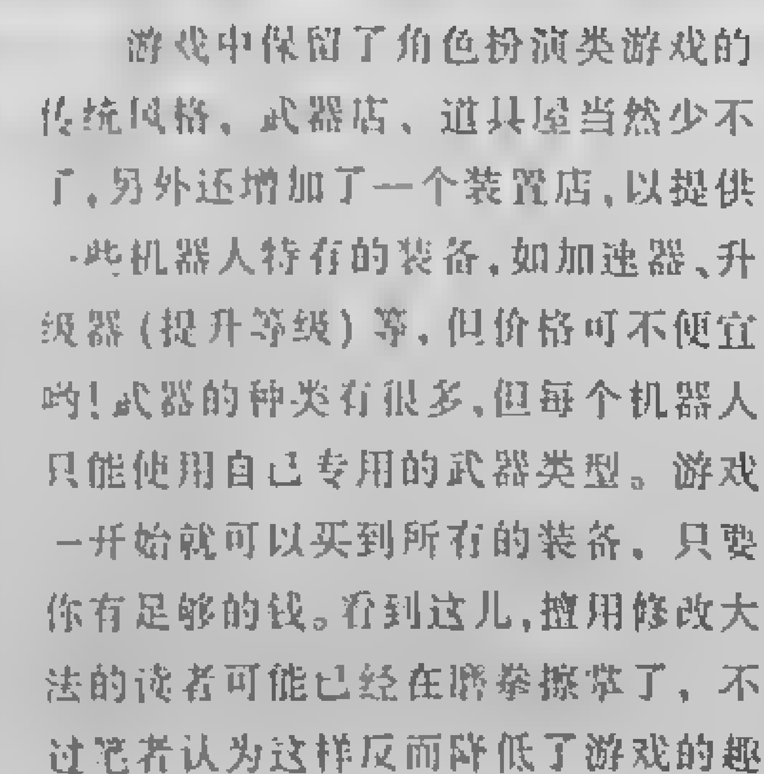
87

文/张颖

魔法，又是魔法 魔法在游戏世界中无所不在，原始社会有魔法，中世纪有魔法，连未来世界也抵挡不了魔法的魅力，于是，这个机器人加魔法的混血儿出世了

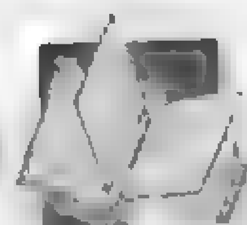
《魔法军团》仍旧采用了老套的回合制策略战斗形式，但其光芒四射的华丽画面足以令人忽略这些。奇佳的战斗效果和可爱的3D人物让你在退出游戏后仍久久不能忘怀。灰暗的、具有十七世纪欧洲风格的建筑使机器时代的冰冷和战争的残酷愈加突出。游戏的背景采用3D构图，虽然在战斗中不能变化，但仍不失细致精美。尤为值得一提的是战斗中使用必杀技和魔法时的效果，绝对可以让你瞠目结舌。另外游戏还在关卡之间加入了过场动画用以串连情节，这些动画绝对称得上是佳作，3D渲染的人物动作流畅，对话幽默风趣，而且游戏过关后还可以任意欣赏这些动画

故事发生在一个叫"HOPE"的星球。星球上的人们原本过着平静安乐的生活，但是一群星际盗贼的肆虐却让他们陷入了恐慌和动荡。人们不得不研究出一种终级武器来永远地驱逐这帮渣滓，但却为此而付出了高昂的代价——环境被严重地破坏了，生命之源——水——被大面积污染，只有净水器净化过的水才能被使用，而其价格却让人难以忍受。主角泰利居住的村子倾其所有才购买了一部净水器。为了让净水器安全运抵村中，村长，也就是泰利的爷爷请了雇佣兵段尔和汉妮兄妹与主角一起进行护送 就这样，一场好戏揭开了序幕



游戏中保留了角色扮演类游戏的传统风格，武器店、道具屋当然少不了，另外还增加了一个装置店，以提供一些机器人特有的装备，如加速器、升级器（提升等级）等，但价格可不便宜哟！武器的种类有很多，但每个机器人只能使用自己专用的武器类型。游戏一开始就可以买到所有的装备，只要你有足够的钱。看到这儿，擅用修改大法的读者可能已经在磨拳擦掌了，不过笔者认为这样反而降低了游戏的趣味性，在游戏中由级别上升而不断购买到更强装备的乐趣相对来说更能给人以成就感。

战斗中可以使用的战斗方式很多，普通攻击、魔法攻击、必杀技、合击技……让你眼花缭乱，目不暇接。其中最有特色的当属魔法攻击。游戏中魔法分为五类：风系、冰系、火系、森林系和特殊魔法五种，每种魔法都是通过战前购买魔法盒来获得的。魔法分为三级，级别越高威力越大，当然所耗用的魔法点数(MP)也就越多。所以战前佩带什么样的魔法盒，不仅要考虑其威力，还要与自己的机器人所拥有的MP相适应。相信你也不愿见到一次威力狂猛的魔法攻击后，机器人再也毫无作为了。游戏中还加入了一个新颖的设计，每次魔法的使用都可以选择50%、100%和200%三种不同程度的攻击，所耗用的MP值也有相应的差别，程度越低耗用的MP值也就越少，但同时命中率也会降低。游戏中对魔法的效果极力渲染，在让玩家对魔法的华丽画面惊叹不已的同时，也不忘记加入一些搞笑的场景。比如游戏中的冰魔法，就是一个又白又胖极可爱的大雪人，摇摇晃晃地跳过去给敌人来一个泰山压顶，让人忍俊不禁。



高[illegible]达到[illegible]强的攻击力，但要花费[illegible]来为获得更强的攻击就得付出[illegible]“血”的代价。合击技同时也[illegible]统，包括情侣合击技[illegible]合击技，威力相当惊人。不过使用后需要一段时间的复原期才能再次使用。这也合情合理，否则岂不成一技得天下了！另外游戏在战斗中还加了反击模式，在角色级别高于对手或“血”远远多于敌人时采用反击防守，如此一来将使敌人享受一下“偷鸡不成蚀把米”的滋味。不过在你的角色比较虚弱时还是别轻举妄动，否则可要吃苦头的呦！

对于一套能迅速吸引人的游戏而言，漂亮的画面之外还需要一个容易上手的操控系统。游戏中专门使用了一套目标预报系统。每当你想移动时，可根据结界（游戏中人物移动后，可实施不同攻击方式的不同范围）的不同颜色来判断是否能使用需要的方式来攻击敌人。这样就避免了玩家的盲目移动，做到有的放矢。不过，游戏中每走一步就要在菜单上确定一下，

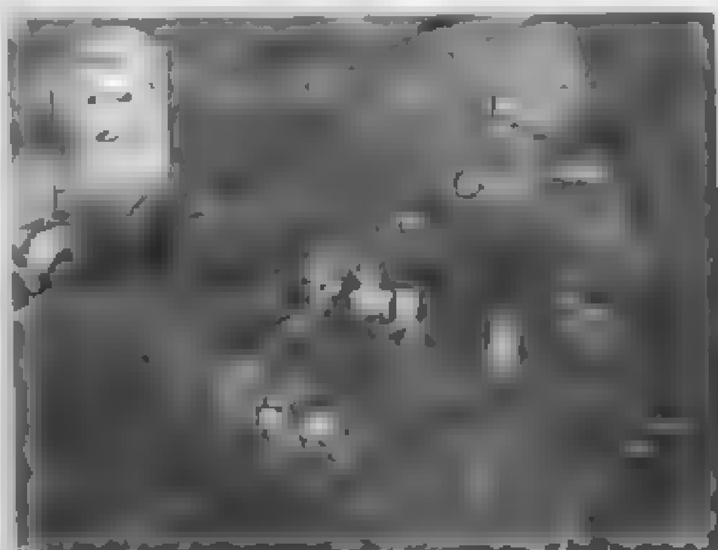


攻击时还得再次进入下一个菜单选择攻击方式，这的确有些繁琐，要是有类似《恐惧》中F5至F8的魔法快捷键就好了。

说到游戏的难度，我认为恰到好处。敌人的AI一点也不低，当你孤军深入时，它会群起而攻之；当你的“血”丧失殆尽时，他会主动出击；当它自身难保时，他会躲到一旁去补血，不会[illegible]

[illegible]自[illegible]了[illegible]各[illegible]技，注意采取各[illegible]们还是没有问题的。

[illegible]部游戏有其优秀的[illegible]也有存[illegible]定的不足，[illegible]



制作厂商不断完善自身，这恐怕是众多玩家的共同心愿。下面就给它挑挑“刺”吧！首先游戏的音效不能不说是个败笔，并没有有效地烘托出战斗的紧张气氛，而且还会发生音效跟不上或没有的情况，让人觉得此游戏象是一个跛了巨人，有了画面那条长腿，却存在一条音效短腿。其次，还有个进入商店买东西时鼠标指引到物品上会发生迟顿的BUG，这实在有点影响心情。一部精品游戏，最难能可贵的是在一些不起眼的小地方让人也能感到体贴，看来中国人的游戏还需要在这方面向欧美的那些著名游戏公司学习。游戏中还缺乏一些给玩家练级的关卡，如果不注意各个人物的平衡发展，给一开始级别就很低的主角开点“小灶”，到后来可是有点吃力呦！

讲了上面那么多，当然要留一些好的东西放在最后来压轴——给初次上手的玩家一些建议。第一，在游戏开始时，尽量给主角装备一个分析器，虽然它很贵，但有了它，每次攻击后获得的经验值都会加倍，可以让你快速长级。第二，每场战役即将赢得胜利前，即剩下最后一个敌人时，可让每个队员多休息几个回合，以补回损失的“血”（当然是在一些没有回合限制的

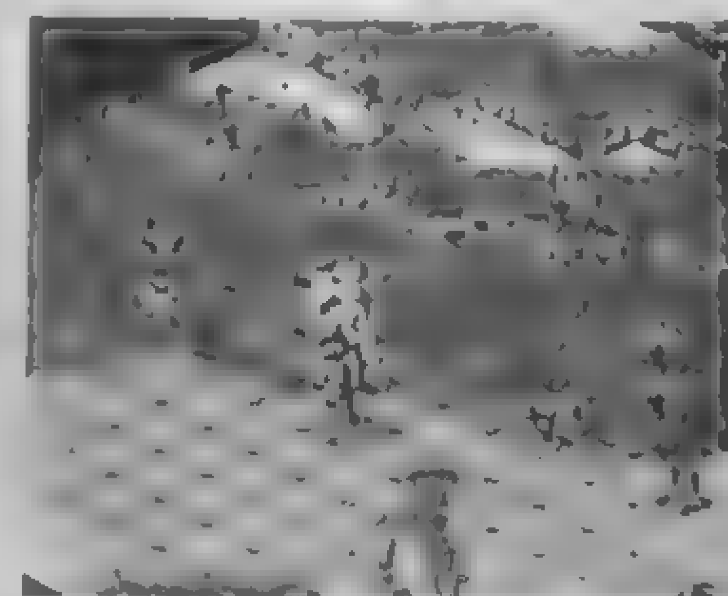
[illegible]一笔很[illegible]了[illegible]

有了[illegible]建议，你一定能[illegible]什么，还问有没有[illegible]，暂且卖个关子，[illegible]期杂志的“秘技档案”，一定会有[illegible]。我就不再罗嗦了，在[illegible]又要斥我骗取稿费。最后，请各位回去赶快进入《魔法军团》的世界，信不信中国人的游戏也有让人拍案叫绝的画面？

编辑笔记：

犹如香港漫画带给我们有别于日本漫画的独特感受，这部出自香港游戏制作人的作品也确有不凡之处。故事线的组织相当符合浪漫的流行口味，而特别值得一提的则是过场动画的演绎。如果能把它在今后的作品中发扬光大，甚至把它用作一个完全RPG的表现手法（虽然这个公司的传统是做策略RPG）……哈哈，我已经忍不住开始盼望了。

编辑/PC兔子



英文名称 Warlocks
出品公司：动一指
发行版本：1 CD / WIN95
类　　型：策略角色扮演[ST/RP]
配　　置：P75/16MB、声卡、4速光驱
控　　制：鼠标
面　　市：1997.12[国内已经发售]



铁甲风暴

图像表现	83
音乐音效	78
操　　控	87
创　　新	100
策 略 性	80
总分	84

■文/Chance

深入接触和了解《铁甲风暴》还是源于目标软件（《铁甲风暴》的制作公司）那个成功的策划——“试玩版大发送”。其实游戏在正式上市前向玩家发放试玩版在国外早已是司空见惯的活动，然而如此大规模的活动在国内原创游戏中尚属首次。在此之前，《血狮》的高度保密——“绝无试玩版”——曾一度引起广大玩家的极大兴趣，然而产品最终令人大失所望，许多人认为若有个试玩版也许会好些。《生死之间》——一款具有相当水准的国产精品，在发行上却不幸犯了另一个“极端”的错误，不是过于保密，而是过于不保密了，以致游戏尚未正式上市，而盗版早已四处横行，市场的回报可想而知。面对颇有些悲壮色彩的两位先行者，《铁甲风暴》选择了光明正大地发放试玩版这条路，既是对游戏自身品质的自信，更是对广大消费者的尊重。我的几位朋友就是在“练”过了试玩版的4关后，游戏一上市又购买了正式版。



好了，废话说了一大堆，还是让我们把话题转回到游戏本身来吧。其实没完没了地介绍一款作品具有如何如何精美的画面是个颇为无聊的话题，谁都知道，美工并不是游戏全部灵魂之所在。但客观现实是，自从《命令与征服》走红后，还没有哪部游戏能以320×200的画面赢得大多数玩家的首肯（甚至就连C&C自己也一样有人嫌它长得“不好看”）。在这方面，《铁甲风暴》可以说达到了目前为止国内游戏制作的最高水平。整体画面最高支持到1024×768，不过在这样的分辨率下，除了你机器要够劲，最好另外再配个大屏幕彩显，否则，哼哼！近视没商量。显示器上，忙碌的小机器人在到处跑动，我忽然有些感动，因为意识到自己正在扮演“历史见证人”的角色，看着国产游戏一步一个脚印地发展。

所谓“麻雀虽小，五脏俱全”，《铁甲风暴》的人物形象不是很大，但一笔一划绘制得相当细致。游戏刚上手时，玩家可能一时难以分清什么是战斗单位，什么是生产单位，但只要认真玩过几关后，便可一目了然地凭机器人的外形辨认其种类。建筑物方面，[illegible]支可供选择的军队分别拥有各具特色的建筑设施。火鹰军团的营地看起来颇有气势，很自然地让人联想到“这是‘好人’一方”；地球的部队则中规中矩，带点科幻色彩但又不是太过怪异；而帝国军的驻地看上去就感觉“不妙”，充满了邪气，就连它的机器人都令人觉得既像机器又像怪兽（不过说真的，在游戏中扮演坏人的感觉还挺不错的）。游戏在地形地貌方面的表现只能说是中上之作，既有黄沙一片的荒原也有白茫茫的雪地，炮火过后也会留下一片焦土，这可算是国产即时策略游戏不变中的一点变化。

至于《铁甲风暴》的声音部分，笔者个人以为恰好在一个“标准”水平的两侧。其中音效方面在“标准”之下，感觉比较差劲。纵观整部作品，除去机器上

[illegible]

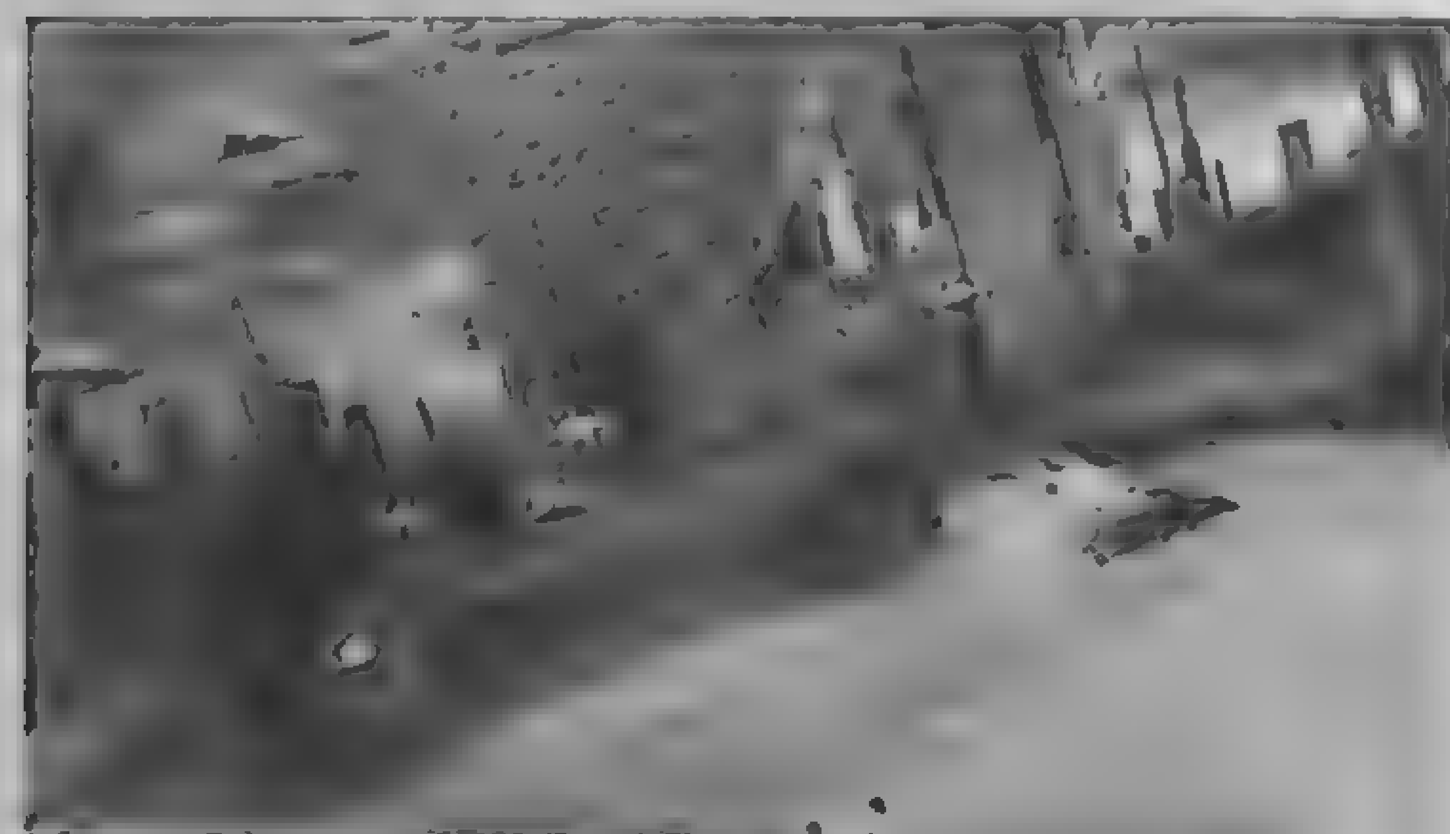


[illegible]方式也有个独特的地方，“当战斗日趋白热化时，而你手头又不宽裕，此时重新排装模板会让你立刻陷入手忙脚乱的境地。游戏中另一个相当体贴玩家的地方就是可以预先选择战斗单位的集结地，适当地在制造要道设置一个集结点，可以节省玩家不少调兵遣将的精力。在操作热键上，《铁甲风暴》完全兼容《红色警报》，这对国内的玩家来说是个相当方便的设定，省得重新背诵键盘指令



映“制作人员”字幕时的那条CD Track，很有些悠远回荡的感觉。对了，有点耐心，看完制作人员名单之后等一等，怎么样，找到你自己的名字了吗?

相信许多玩家在玩过《铁甲风暴》后都会感到它同《绝地风暴》有不少相似之处。就这个问题我曾当面问过目标公司的BOSS，也是《铁甲风暴》的主创——张淳先生。他坦言告知，游戏创作之初确实在不少地方曾借鉴过《绝地风暴》，但现在玩家手中拿到的这个版本，除去在地形地貌上与《绝地风暴》有相近之处外，无论是人工智能还是游戏的系统设定都已经百分之百是目标自己的东西了。其实，凡是仔细玩过《铁甲风暴》的人都承认，就游戏本身来说，《铁



总的来看，《铁甲风暴》是部优点多过缺点的游戏。考虑到这是一款完全由国人自制的作品，我们有理由对其报以一种较为宽容的态度。当然，“国产”，不是游戏品质恶劣的代名词，也不应该成为允许其品质恶劣的借口。但我们不能不承认，无论是资金、市场还是创意，我们都有着太多太多需要摸索的地方。国产游戏正在一点一点地进步，这是每一个关心他的玩家都清楚的事实。在《铁甲风暴》首发式结束后，张淳先生冷静地告诉我，游戏上市的前夜（并非夸张）他们刚刚发现了许尽美，但目标将对每一个支持并购买《铁甲风暴》的用户负责到底，这是正版玩家应该得到的权利。”张淳如是说

编辑笔记：

在即时策略游戏如潮水般涌现的时代，各个作品都把吸引玩家的注意力作为首要目标，于是有的在图像方面痛下苦功，有的则注重音乐音效对气氛的烘托，而游戏主题及系统的设定更决定了一个游戏能否脱颖而出。《铁甲风暴》采用了最新的地形影响设定，装备组合研发系统也是前所未有的创新，这应该会为一成不变的即时策略游戏模式带来些新鲜感。不过，游戏的整体感觉未能在科幻模拟题材的基调上作出进一步的突破，这应该是许多同类作品共有的遗憾

编辑/PC 烧子

英文名称 Metal Knight
出品公司 奥世工作室/目标软件
发行版本 1 CD / WIN95
类　　型 即时策略 [ST]
配　　置 P100/16MB、声卡、4速光驱
控　　制 鼠标
上　　市 1998.4 [国内已经发售]

黑衣人

■文/王旭东

如果你也像笔者一样，除了热衷于PC GAME之外还对科幻电影感兴趣，那你一定知道1997年世界电影TOP100的第一名是什么影片吧？对，它就是著名科幻影片《黑衣人》(MEN IN BLACK)。影片《黑衣人》讲述了一群由国家防卫部秘密组建的黑衣特工与那些来到地球的外星生物之间的故事，影片中的三位主角Agent J、Agent K和Agent L分别由威尔·史密斯(Will Smith，世界级著名歌星，这是他步入电影圈的第二部影片，第一次触电便是扮演著名科幻影片《独立日》中那个拯救地球的飞行员)、托米·琼斯(Tommy Lee Jones，现在正火的影片《地火危城》就是他主演的）和林达·菲伦蒂诺(Linda Fiorentino)三位美国大牌影星扮演的。

看了上面的介绍，大家一定以为笔者准备谈谈电影，其实不然。下面就将为大家重点介绍由Southpeak Interactive公司根据同名电影改编的游戏



游戏版的《黑衣人》是一款动作冒险游戏，解谜在游戏中是免不了的，而一些复杂的动作只须在键盘上轻按几下即可搞定（《黑衣人》中的一些按键设定与《古墓丽影》非常类似）。游戏版《黑衣人》的三维图像非常了得，人物制作得极为传神。除了画面好，游戏中的音效及音乐还保留了一些电影中的精华，大家将能再次听到那熟悉的主题曲“MIB”了

说实在的，在笔者的脑海里还真没有几部电影改编的Game属于非常成功的，《毁灭者》、《失落的世界》等些电影名作改编的游戏一个赛一个的“烂”(只是笔者个人意见)。但《黑衣人》却一改笔者往日的看法，用“电影《黑衣人》真棒，而游戏《黑衣人》更棒”来形容它应该是一点也不过分，也许游戏版的《黑衣人》也能像电影一样称雄国际互联网的尖端排名。

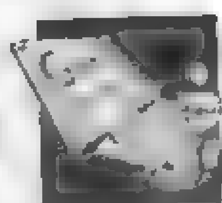
因为本文只是一篇“攻略提示”，所以文中只是为大家解决一些通关中的难点，更为帮助没看过电影或英文较弱的玩家闯过解谜这道大难关。笔者认为，与其让大家在这里花半天时间听我侃《黑衣人》的全攻略，还不如去看《黑衣人》的电影呢。(更何况电影《黑衣人》不光有图像，还有众位好莱坞大牌影星的精彩表演。)所以游戏的剧情介绍部分在这里省去，望众位玩家借助这里的一些难点介绍和解谜方法早日破关，欣赏到Game的精彩结尾动画！

操作键一览：

按键	功能
[↑]/[↓]	前进/后退
[←]/[→]	左转/右转
[1]至[9]	选择武器
[Caps Lock]	打开物品栏
[空格]	开门或使用物品
[ALT]	攻击（加方向键配合，[↑]为踢腿，[←]/[→]为拳击，[↓]为防守）
[CTRL]	跳跃
[SHIFT]	加速(加方向键配合，[↑]为跑步)
[INSERT]	显示当前物品数据

一、黑衣人就是你

其实本关不应算是第一关，因为本关难度不高，称为练习关或许更恰当。游戏一开始应快速冲进左边那扇门，进门后发现左右两边各有一门，不要犹豫，冲进左边那扇门后立刻举枪干掉一匪徒。(也可以和他肉博，但动作要快，因为定时炸弹可不等你。)干掉他后立刻拆除定时炸弹，方法为：按红、白、黄顺序切断电线并拔掉那根最粗的导线。(顺序一定要对，否则就Game Over！)拆完炸弹后你就可以去右边那扇门追另一匪徒了。



干掉数名仲徒后终于在[illegible]了本关的BOSS[illegible]BOSS[illegible]是人类，而是[illegible]人，[illegible]了。因为一般电影里的外星人[illegible]的，既然子弹[illegible]搏。这家伙果然有两下子，速度快且出拳极重，你挨不了四下就会挂掉，所以最好把得到的药包都用上，反正过了这关你身上的东西也都没了。那家伙终于经不住你的药品加拳头而倒了下去，将有一段精彩的过场动画等着你

二、我讨厌北极

从本关开始，你就可以从三位主角（前面介绍过）中任选一人开始你的冒险旅途了。游戏开始后，经过一个废弃的基地出来，第一件事便是去前面那间屋子，一定要捡起地上的卡片，那是一个能开所有门的万能钥匙。有了它，你的冒险就畅通无阻了

在医务室干掉一个变态的医生后，从他身上找到一支注射器，在墙角找到一管血清。以后当你再次回到充了电能的废弃基地时会发现血在减少，这时应赶快把那一管血清注射到身体里。

在厨房里干掉一个匪徒后发现地毯有问题，掀开后发现一个秘道。在秘道尽头的电源室打开废弃基地的电源开关后赶快回基地，打开电脑看看有什么吧！什么？要密码？！没关系，看看桌旁的照片就知道了。通过电脑打开监视器，从监视器里，你发现在电源室门前有一可疑地点。来到电源室门前发现一冰层，踩碎冰层后便可来到外星人在北极秘密建造的基地。

经过一段比较简单的迷宫后，你终于来到了秘道尽头的一个大厅前，现在拿出你手中最硬的家伙，因为在大厅里面将有四个杀手等着你。战胜杀手后，你发现出口的门上伸出许多触角，（不要硬闯，否则你会死得很惨！）用你在电[illegible]逃去了。本关的BOSS就在里[illegible]自己[illegible]机关[illegible]下。你便离开这[illegible]的北极

三、美丽的亚马逊河中的丑陋

在本关开始前，总部会给你一瓶药，还告诉你在亚马逊镇上有一个外星人和一个旧金山的旅客会与你联络，并告诉你一些有关外星虫族的阴谋

镇门口的两个守卫非常厉害，硬冲的话必死无疑，所以还是耍个小聪明，用嘴一骗，你就可以进镇了

来到镇上旅馆的二楼，打倒一个醉汉后，你发现第一扇门里的家伙就是你要找的那个旧金山旅客，但如果你没钱的话他是不会搭理穷光蛋的（哼，见钱眼开的家伙）。没办法，先设法弄些钱吧。去医院干掉一个变态医生后，你可以从他身上找到信用卡，到镇外的一台取款机那儿可以取得钞票，这样你就可以从那旧金山的财迷口中得知一些关于镇上一奇怪矿场的传闻

在镇上的教堂里有个奇怪的神父，它就是那个外星人。把药给它后，它会很慷慨地赠你一把炭化枪（此枪为游戏中威力最强大的武器，笔者建议把它用在本关BOSS身上）

在医院的右边有一暗门，不易发现。通过暗门来到楼上，二楼的门无法打开，但可以从一爬梯处跳过去，在屋顶解决守卫后可以拿到进矿场的钥匙和一份密码纸

进入矿场后，可在一怪物身上找到一黑面具（当然，前提是要先干掉它）。在左边的洞里找到一金面具[illegible]。再往里走会发[illegible]，你要绕冲过去。[illegible]一个隐形的外星人（非常[illegible]会发现一道暗门打开了。进门后迅速解决[illegible]怪物。从其身上找到一把钥匙并记清五个人像的顺序。来到下一层后，把五个人像按上一层的顺序排好，走到传送台上。拿好手中的炭化枪吧，本关的BOSS出现了……

四、这就完了吗？

这是游戏的最后一关（不可思议，如果不算一开始的训练关，这个动作解谜游戏竟只有可怜的3关）。你将在外星人的基地里和外星虫族老大作最后一搏

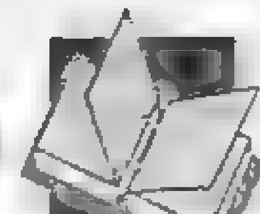
在基地里干掉几个外星人后来到一个奇怪的大厅，你会看见大厅的顶上有三面镜子，利用脚下的五个开关（四个小开关，一个大开关，大开关在最后用）使三面镜子转向你自己后就会出现一条通道

本关中你会发现许多开关（在墙上），把它们调到黄色后，基地中的门才会打开

在基地尽头，你会被一高压电墙拦住，不要在旁边的开关上费时间了（其实那个开关根本无法打开电墙），举起手中的枪射掉它，通过电墙后，你就会遇见游戏的总BOSS——外星虫族老大和一个背叛黑衣人组织的人类叛子，你只有在限定的时间内（其实时间很宽裕）干掉他们才能拯救地球……

上吧！黑衣人！

编辑/PC兔子



神话：堕落之神

■文/天骄创作室
童放

这部游戏中的兵种虽然不多，但却各具特色，只有熟悉其特点，方能扬长避短、克敌制胜。

1、Warriors（战士）

Warriors是最基本的兵种，行动和攻击速度较慢，攻击力也相对较弱。但在战斗初期仍不失为有效的兵种，围攻Thrall是他的拿手好戏。

2、Archer（弓箭手）

Archer的防御力和近距离作战能力较低，但其远程攻击力在战斗中至关重要，当其占据有利地势时，几乎无往不胜，他是Wight和Spider的克星，在整个游戏中起着举足轻重的作用。

3、Journeymen（牧师）

Journeymen在一些特定关卡中扮演游戏的主角，他一旦阵亡，就可能导致整场战斗的失败。他的防御力较高，攻击力一般，但他拥有独一无二的治疗魔法，可为我方队员"补血"，在战斗中应对其重点保护

4、Berserks（狂暴斗士）

Berserks是北欧传说中战前狂饮烈酒而不可战胜的勇士，他拥有较强的攻击力和极快的速度，当他们挥舞着长剑向敌人猛冲时，对手似乎只有挨打的份儿

5、Dwarves（投弹手）

Dwarves是北欧神话中巧手工艺的矮神，他以其强大的杀伤力和危险性而闻名。可能是由于爱喝酒的缘故，他发明了一种鸡尾酒燃烧瓶，破坏力大得惊人，尤其是在与他制造的炸药包配合使用下，其引发的爆炸力足以消灭一个军团，有人戏称他为"爆破专家"。然而，他的防御力极低，且过多的酒精常使他不分敌我，乱投炸弹。所以使用他时要万分小心

6、Thrall（刀斧手、奴隶）

Thrall是最低等的兵种，速度慢且攻击力弱，但它们常常成群出动，妄图以数量上的优势压倒对手。它们擅长围在一起，静止地防守

7、Ghols（小鬼）

Ghols是一种移动速度很快的生物，它们手持一把大刀，常常从背后偷袭你的部队，被发觉时它们便迅速逃跑。它几乎能投掷任何东西，尤其是它投放的炸弹极具威力，它还会挑拨你的部下，使他们溃不成军。对付它的最佳人选是弓箭手和狂暴斗士

8、Soulless（标枪手、游魂）

Soulless是极具威胁的人物，它们手持长枪，在空中漂浮行进，靠投掷长枪来攻击对手，它们能掷出比弓箭更高的弧度，从而使长枪绕过与其距离很近的己方队员而直奔对手。而且，Soulless是除Spider外，唯一能在任何地形上行动的兵种。其相对Archer运动速度要快，但攻击力却较弱。

9、Myrmidons（快刀手）

Myrmidons是希腊神话中跟随阿基里斯作战的塞萨利人，看似弱不禁风，却具有惊人的速度，是所有兵种中行动最快的。它们常常成群出动，出刀飞快，很难对付，只有在Archer和Berserks的紧密配合下才能彻底击溃它们。

10、Wight（僵尸）

Wight是最具破坏力的兵种，千万别让它靠近，否则……（惨不忍睹！）当它靠近对手到一定范围时便会突然爆炸，在其方圆十步内，威力之大，近者血肉横飞、尸骨无存，远者身受重创、寸步难移。对付它的最佳人选非Archer莫属。什么？没有Archer？！那再传你一招：派一名Warrior在Wight的爆炸范围边缘徘徊，引其爆炸，当发现它动作停顿且单手捂胸时扭头便跑，不过很难确保你能全身而退。

11、Trow（巨人）

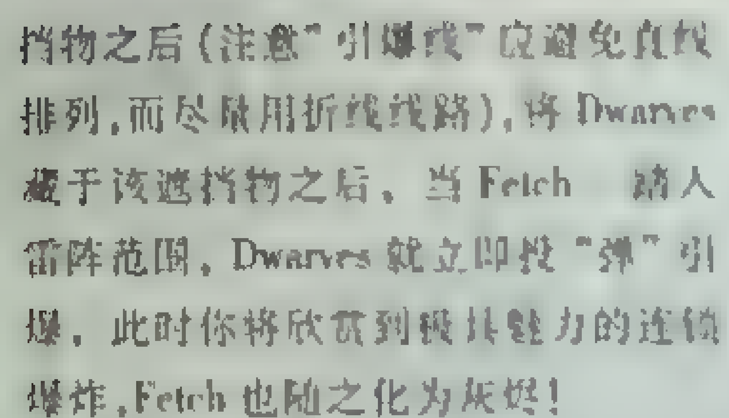
Trow，可怕的兵种，具有极强的攻击力和金刚之躯，绝少有人能抵挡住他的一拳或一脚。他们唯一的对手恐怕只有自己的同类。

12、Spider（蜘蛛）

Spider，运动速度极快，但防御力和攻击力都很弱。它能活动于任何地形，甚至是高山峭壁。它们常出其不意地进攻落单的对手。

13、Fetch（巫师）

Fetch，深不可测的对手，举手间便能杀人于无形。其指间能发出强有力的闪电，射程远且攻击力强，并且还会根据对手的数量而分别打击每一个目标。必须注意，避开其直线进攻，尽量依据有利地形，如遇山丘可利用突起的山脊阻止其施放闪电，并用Archer在谷底进行抛物线射击（弓箭是可以绕过障碍物的），或派Dwarves在其必经之路布下雷阵并模仿导火线原理用雷排一条引爆线，引至某一遮





挡物之后(注意"引爆线"应避免直线排列，而尽量用折线线路)，将Dwarves藏于该遮挡物之后。当Fetch 踏入雷阵范围，Dwarves就立即投"弹"引爆，此时你将欣赏到极具魅力的连锁爆炸，Fetch也随之化为灰烬！

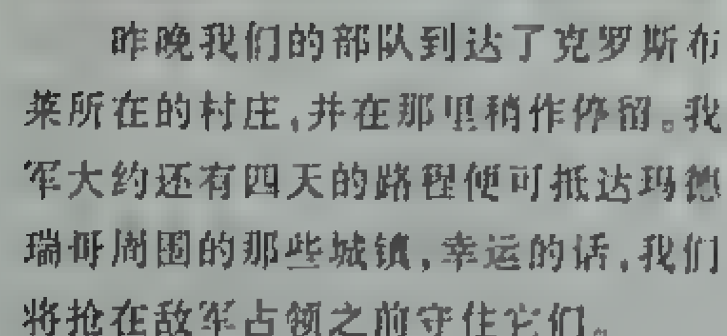
14、Avatar(神灵)

Avatar，只有在特定关的特定人物出场时才会出现。至于他的威力究竟有多大，至今仍是个未解开的谜……

下文所指的方向均以游戏中屏幕右上方小地图为准

第一关　守望桥头

八月三日　星期三　克罗斯布莱



昨晚我们的部队到达了克罗斯布莱所在的村庄，并在那里稍作停留。我军大约还有四天的路程便可抵达玛德瑞哥周围的那些城镇，幸运的话，我们将抢在敌军占领之前守住它们。

据报，敌军(堕落之神)的歇尔已向那些城镇发动了进攻，战斗已经持续了两天两夜，但到目前为止，由于守备军的顽强抵抗，敌军仍无法夺取任何一寸土地。我们都清楚，玛德瑞哥之战的结果将直接关系到整个北方大陆的命运，一旦失败，除了海上我们将无处立足。

今早当我军收拾营帐准备上路时，村民们恳求我们留下保护村庄，虽然至今他们中没有人知道究竟发生了什么，但是大批从南方涌来的难民使他们惴惴不安。

起初，我们的指挥官对此似乎并不同情，直到村民们送来了九只小猪和十打面包作为酬谢我们的食物，我们中的十五人才被决定留下来，看守渡河的大桥并保护村庄……

本关任务：打退进攻村庄的敌人

战略提示：将所有的战士排成方阵集中到村庄附近的小道上，让投弹手迅速在道路中央埋四包炸药并躲在一旁守候。用四名弓箭手消灭从北面进攻村庄的两个小鬼后与战士汇合，并在战士身前以扇形排开。当敌军大部队临近时，先用投弹手引爆炸药，同时用弓箭手射死四个标枪手。最后让所有的战士冲上前去消灭残余的刀斧手即获胜

第二关　叛国者的坟墓

八月五日　星期二　帝王大道

在结束了克罗斯布莱之战后，我们向南方进军，并决定在一个名叫Otter Ferry(水獭渡口)的小镇上与我军大部队汇合。在赶往小镇的途中，我们遇到了我军的另一队人马正匆匆地迎面赶来，他们带来了一个坏消息。

我军的先锋部队，大约有两万人已在Otter Ferry的附近驻扎了两天该村的村长一定已猜测到我军打算越过斯凯蒙德湖绕到敌军主力部队背后进行偷袭的计划。

可能是寄期望在黑暗帝国攻下玛德瑞哥后能保住自己的小命，该村长正暗中串通敌军意图投敌叛国。目前形势非常危急，我们别无选择，只能尽快将其处死。

一个知道村长与敌人会面地点的

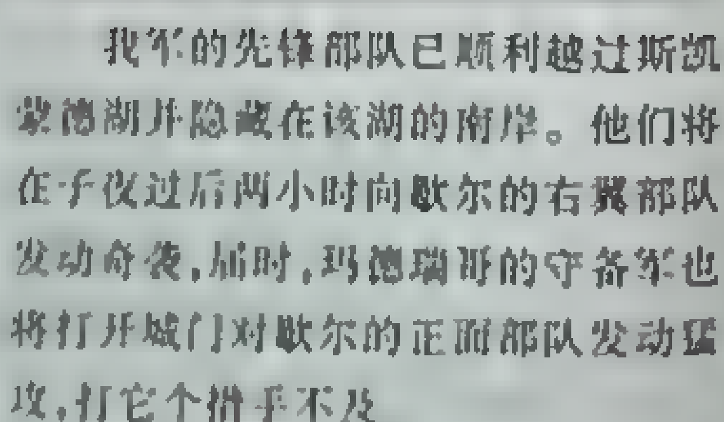
村民将带领我们去……

本关任务：跟随并保护带路的村民，杀死叛国的村长

战略提示：由于本关我方只有六名(人数会根据前关难度有所改变)弓箭手、一名牧师，以及一名投弹手，因此必须与敌人进行远距离作战。遇首批敌人时，先派投弹手放置炸药炸死带头的几个刀斧手，然后命六名弓箭手齐射，将剩余的刀斧手和标枪手一一干掉。用同样方法消灭第二批敌人后将看到村长，此时只需派弓箭手上前射死村长(不要管他身后的刀斧手)即获胜。

第三关　围攻玛德瑞哥

八月八日　星期五　水獭渡口

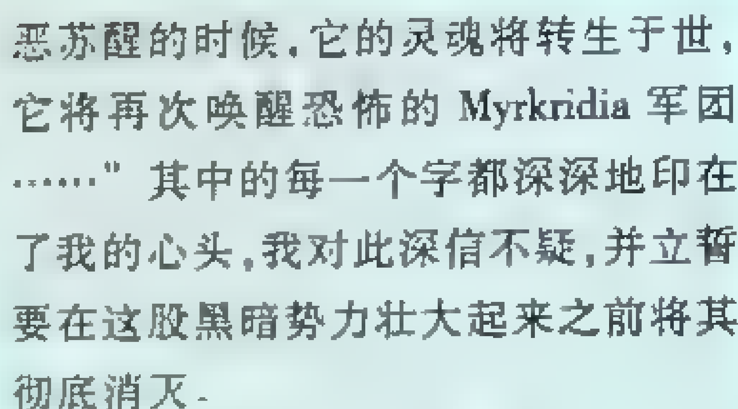


我军的先锋部队已顺利越过斯凯蒙德湖并隐藏在该湖的南岸。他们将在子夜过后两小时向歇尔的右翼部队发动奇袭，届时，玛德瑞哥的守备军也将打开城门对歇尔的正面部队发动猛攻，打它个措手不及

可惜，当这一切发生的时候，我无法再去冲锋陷阵。在正式进攻开始以前，我被派遣带领一支小分队突袭玛德瑞哥反方向的敌军阵营以转移敌人对玛德瑞哥的注意力并牵制住敌人的部分兵力

我们计划强行突破通往考文特村庄的小桥，在村庄里搜寻敌人的营帐，并尽可能地转移其视线，以助我军主力部队……

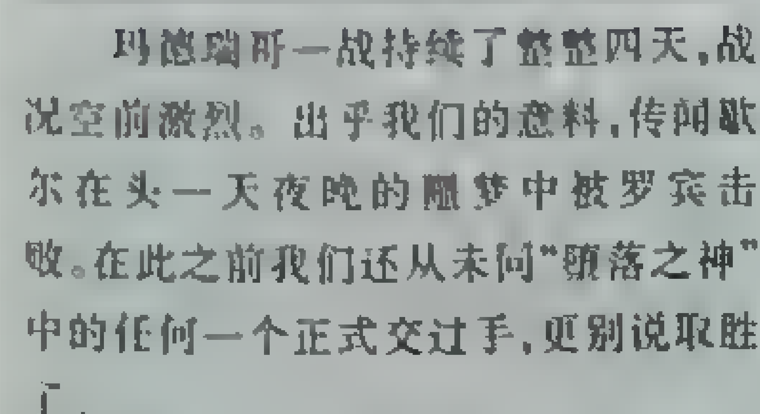
本关任务：冲过小桥到达地图的西北角，在发现敌人后将全队撤回桥的另一头。



战略提示：本关比较复杂，将有大量的僵尸出现，故要从一开始就注意保护好你的弓箭手，在河的东岸消灭小股的小鬼后即可挥师过河。在桥的对面共有三拨敌人分别把守左、中、右三个方向，其相互间的协同性十分好。建议先分十二个战士过河守住桥头，再调弓箭手在桥上布阵，其余的战士为后援。阵势摆开后，可分别派出两名战士向左、右敌阵的标枪手进行迂回攻击(务必一追到底，切不可回头)以减轻桥头正面的压力，这样应该可以消灭四个标枪手并牵制对手一部分兵力。与此同时敌人会大举进攻，由于派出的四个战士打乱了敌左、右方面军的队形，实际上你主要的对手是敌中路部队。先集中你的远程火力消灭他们的标枪手，接下去的事情就好办多了。大军过桥之后，发现这里是一个村庄，先在桥头找一个有利地形布阵，再派出一名战士沿小道入村打探。当来到村中时，突然会有十数个僵尸出现在地图上并从不同方向杀来。用弓箭手消灭它们后，继续派一战士在西北方，在敌人主力冲杀过来时立即跑回桥头，会同大部队撤回河对岸即过关。

第四关　重返盟国

九月十五日　星期一　战神的边缘



玛德瑞哥一战持续了整整四天，战况空前激烈。出乎我们的意料，传闻歇尔在头一天夜晚的睡梦中被罗宾击败。在此之前我们还从未同"堕落之神"中的任何一个正式交过手，更别说取胜了。

然而，得胜的真正原因不同于传说中的那样。事实上，我方在大沙漠的一大堆岩石和沙砾下找到了隔绝已久的一位反抗贝勒尔的义军首领。贝勒尔其实是"堕落之神"的幕后势力，它的敌人当然就是我们的朋友。

据说，这位首领同歇尔有一笔旧帐要算，他告诉罗宾自负和虚荣是歇尔的致命弱点，并告知如何充分利用这一点来击败敌人。他似乎对所有的事都了如指掌，现在他指点我们去寻找一部名叫《万象宝典》的古抄本，它位于废弃的盟国城中。然而，第一批派去搜寻宝典的队员无一返回。

罗宾不得不亲自将我们传送到城中，开始再次地搜寻……

本关任务：找到城中的《万象宝典》并安全撤离。

战略提示：本关我军将通过时空之门进入城内，部队集结完毕后穿过神殿向东南推进，路上将有敌军的伏击。在抵达一尊神像处，发现首批出发的部队被困于一矮墙中，已全军覆灭。扫除周围地区的敌人后进入矮墙，牧师在先头部队的尸骸中找到了《万象宝典》，我军应随他向东南方向撤退。由于途中会遭遇敌军(其中有会投炸弹的小鬼，相当讨厌！)而此时牧师已不受控制，故可先消灭东南之敌后再返回矮墙取书。当一行人撤至地图的东南角便可过关。

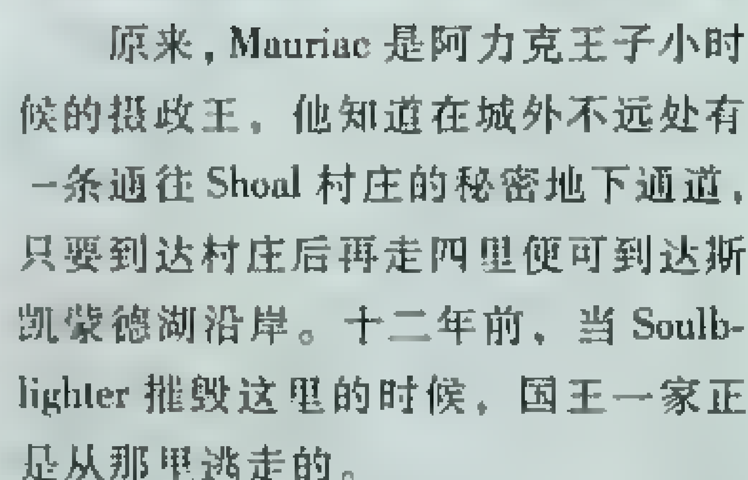
第五关　撤离盟国

九月十五日　星期一　盟国帝王通道

在我们找到宝典的当天，沃切尔的部队就已经从北方赶到了城中，它们一路上疯狂掠夺，沿路拆毁仅有的一些建筑和设施，空气中到处弥漫着尘埃和硝烟，整个古城笼罩在一片阴影之中。我清楚地意识到，沃切尔此行的真正目的正是我囊中的《万象宝典》。

出乎我的意料，当我昨晚随手翻开《万象宝典》时，无意间读到了这样一段骇人的预言："……当黑暗和邪恶苏醒的时候，它的灵魂将转生于世，它将再次唤醒恐怖的Myrkridia军团……"其中的每一个字都深深地印在了我的心头，我对此深信不疑，并立誓要在这股黑暗势力壮大起来之前将其彻底消灭。

今天，我们在离城墙一百英尺外倒塌的地窖中遇到了首批被派来找寻宝典的几个幸存者，包括Mauriac，并同他们在那里做短暂的休息，等待破晓时分一起撤离。



原来，Mauriac是阿力克王子小时候的摄政王，他知道在城外不远处有一条通往Shoal村庄的秘密地下通道，只要到达村庄后再走四里便可到达斯凯蒙德湖沿岸。十二年前，当Soulblighter摧毁这里的时候，国王一家正是从那里逃走的。

今天，我们将再次帮它摆脱沃切尔的追击……

本关任务：避开城外地图东南方向的敌军主力部队，将牧师护送至城外地图正东面的秘密通道，撤离古城。

战略提示：本关的任务非常棘手，敌军占有数量上的绝对优势。因此我们必须小心行事，一步走错就可能导致全军覆没。首先观察一下地形后会发现我们前面的城墙被炸开了五道口子，我们正位于正中的那道缺口处。首轮进攻开始了，敌军分左、中、右三路向我发动猛攻，我们也摆开阵势，牧师居后，弓箭手以扇形阵把守正面，两队战士分别以方阵守住两翼。先派两名投弹手分两路对正面的敌人进行狂轰烂炸，消灭大部分刀斧手后立即撤回。而



后，正面的弓箭手配合两翼战士将所有敌人一一消灭(此处要千万小心僵尸的进攻，派弓箭手迅速将其消灭)。解决第一批敌人后，不要向正前方的缺口挺进，因为在正前方的道路上有两名敌军的守卫者。别企图干掉它们，一旦被其发觉，他会召来大量的长刀手。率部队向北通过最北面的城墙缺口后沿丘林向东挺进，趟水渡过小河，沿路消灭所有敌人，行至地图最东面后，转向南，在地图正东面的隐秘处发现地下通道(洞口朝北)，进入即过关

第六关　雪原野战

十一月七日　星期五　斯卡尔平原

我们在隧道里行进了两天才离开盟国，沃切尔军正向我们步步进逼，大地为之震撼！有两次我军几遭灭顶之



灾，但幸得死里逃生。从第二天开始，追兵似乎被甩开了，我们一直平安抵达歇尔城后方才松了一口气。

我军挥师沿海岸线南下来到古城斯卡尔将古抄宝典交予曼尔教要塞的守备军保管。

我们无意中得知身后有一支北部联军正向山区挺进迎击迪塞弗的军队，他们希望在冬季结束之前拒敌于大雪山一线，以阻其向克洛斯潘推进的势头。

虽然与盟军只要四天即能会师，可是我们不能再等下去了，因为据报在大雪山的西端有[illegible]时空之门，有[illegible]大[illegible]敌人[illegible]传送[illegible]如果不及时将它摧毁，我军势[illegible]在大雪山[illegible]敌[illegible]

八员投弹手将在[illegible]战役中起到至关重要的作用，我军[illegible]，这一仗势在必得！

本关任务：找到敌人的时空之门并摧毁之

战略提示：本关中有一条河流将地图分成东西两部分，由于河面冻结，故我军无法通过。沿河岸向北会发现有一处河面已经解冻可以通过，但有敌人驻重兵防守于此，激战后，我军来到东岸，继续沿河向北会发现敌人的时空之门在此。消灭敌守军后，派人上前查看，这时时空之门会先运来一个僵尸，但随即自行爆炸，随之而来的又是大批敌军。一场硬战当然是无法避免的了，全歼来犯之敌后，派你的投弹手在其中一根柱子边埋下六至七包炸药，然后引爆将其炸毁便可过关

第七关　巴拉达

十一月十二日　星期三　巴拉达

天冷得出奇！

尽管已经成功地摧毁了敌人的时空之门，可我军仍必须在整个冬季中守住雪山一线，以阻止迪塞弗军队的西进之势。已是大雪纷飞的时节，我们似乎不该在这鬼地方呆得太久

巴拉达是一条奇特的呈十字形伸展的小溪，地处斯卡尔平原与弗雷斯德之间。我们只在溪流沿岸伏下了小股的部队，却将重兵驻于山谷之中，以逸待劳地守候敌军

我们是无上荣耀的勇士，我们到此的唯一目的就是站在战事的第一线给予迪塞弗军以迎头痛击！

在我们的侦察兵燃起狼烟之后，敌人的进攻将会十分棘手！

本关任务：不惜一切代价消灭敌人的巨人。

战略提示：[illegible]时会[illegible]的[illegible]深入东部地区后，在东南角会出现我军的援兵是第[illegible]部队会师并占据有利地形布阵。因为狼烟已经燃起，敌军精锐部队将发动进攻。你可以让弓箭手守住高地，同时派投弹手在前布雷，并将所有的狂暴斗士(他们是过关的关键人物)列成圆阵在一旁候命，战士在这里作用不大，可让其于阵旁机动作战(用两三个战士以散阵挡住敌大队人马，再用投弹手向敌群投弹，虽然会玉石俱焚，但不失为一种以最小代价大规模杀伤敌有生力量的绝



好办法)。在与敌混战时，可怕的巨人出现了。此时狂暴斗士立即上前围住他(一定要以合适的队形围上前，切不可拥作一团，否则会死得很惨！)众人乱刀齐下，杀死巨人后就获得本关的胜利

第八关　伏击残敌

十月十四日　星期五　巴拉达溪谷

大雪整整下了两天，地上积起了厚厚的一层雪，在有的地方甚至已达两人之深！在这种恶劣的天气下，连我们的对手也不得不暂时放弃了穿越大雪山的企图，只能等到来年春季再作打算

但大雪并没有困住所有的敌人，[illegible]我们[illegible]有[illegible]支百余人的残敌部队，他们每[illegible]在[illegible]活动，并[illegible]出山谷的通道，查明敌情后我们决定以漂亮的伏击战全歼之！

罗宾依然控制着塞文部族，他那儿的情况和这里也差不了多少，一样



是大雪纷飞。应该说，直到目前为止我们干得十分出色，已经成功地将敌军拖制在大雪山一线。

但阿力克兵败后及友军撤回西部的消息冲淡了我们胜利的喜悦，同时沃切尔的追兵又在后方出现，使我军呈腹背受敌之势。看来这个冬天的战事定会异常惨烈……

本关任务：守住冰封的巴拉达溪流，打退所有探路的敌人，将敌军困在溪谷之中。

战略提示：此战的重点在于如何排布炸药，派投弹手在正前方冰封的河面上布下大面积的连锁雷阵，然后守在河岸。当小股敌人出动时，令狂暴斗士将其消灭，而当大量敌人涌来并踏入雷区时，则引爆雷阵将其消灭。炸药耗完后，可回到岸上的炸药库填补。只要连续打退几次敌军的进攻便可获胜

第九关　五员勇士

十月十九日　星期三　巴来亚地区

我一直坚持按战事的发展，将一切记入我的战斗日志，以忠实再现那段难忘的历程。以下要讲的是我们苦战于弗雷斯德之后方才耳闻的事件：

当耐恩得知阿力克兵败并被迪塞弗俘虏，其部下亦惨遭屠杀的消息后，我想他一定对此事深感意外。同时，耐恩对赫德令阿力克军此行的意图也深表怀疑。于是他下令从里昂的军中精选出五位勇士，要求他们不惜一切代价救出阿力克并将其平安地送回本部以查明事情的真相

于是五个人出发了，他们靠气球飞越大雪山并乘夜色降落在距迪塞弗营地二十里之遥的一片沙漠之中……

本关任务：营救被囚禁于地图东面迪塞弗营地的阿力克，并且不能损失任何一名勇士。

战略提示：本关的关键在于充分利用地形。首先沿谷底向北走到尽头(沿路消灭来犯敌军)，然后从东面的斜坡爬上谷峰向南走，行至前方不远处的下坡路，发现谷地有几十名刀斧手正试图登上谷峰，派弓箭手和投弹手守在路口，居高临下发射弓箭和燃烧瓶(只需两人即可将敌人尽数消灭)，消灭敌



人后派一名狂暴斗士到谷地探路，会引来另一批刀斧手，依样画葫芦将其全部歼灭。下坡后向北登上另一个谷峰，干掉上面的几个标枪手后守在东面的铁索桥头消灭进犯的敌人。通过铁索桥继续向东行至谷峰尽头发现谷地驻守着大量的敌军，全歼后从南面的出口下坡，笔直向东行即到达迪塞弗营地。歼灭那里的敌人后，将四根魔法柱炸毁，即可救出阿力克。

第十关　过关斩将

十一月十九日　星期三　巴来亚地区

凭五员勇将之力，营救工作并无太大的困难，只要摧毁束缚阿力克的魔法柱便大功告成，所以一行人即刻护送着被折磨得奄奄一息的阿力克离开敌占区

当阿力克逐渐清醒过来时，他慢慢地回忆起被俘的经过，认为自己被



出卖了。一路上他不断地向我们讲述有一件盔甲，可以使其主人在战斗中力量倍增并呈无敌状态！它就被埋藏在东部大沙漠的某处。赫德派遣他的部队前去正是为了要找寻这件神奇的盔甲。他几次三番地提及赫德，并告诉我们耐恩认为这件盔甲原属一位称做康纳特的神将，康纳特是传说中驱除黑暗势力的人物，据赫德说他当时曾是康纳特最得力的部下，对此阿力克嗤之以鼻。当听到赫德曾败于贝勒手下而失去了他的肉身时，我真的有点搞不懂了，那些古时的神将如康纳特是如何与堕落之神的军团战斗不息达数百年之久的。看来我要重温一下历史了。

五员勇士将最终随阿力克一同消失于敌人的眼前……

本关任务：带阿力克冲出敌占区。

战略提示：五人护送着阿力克向东走，路途中不断会有小股小鬼的骚扰。来到一小山丘处时折向南面，在一隧道口发现一把神奇的金弓(可以将被击中的敌人石化，但对飞行部队无效，配合[T]键使用，总共十二发)，消灭在隧道中埋伏的敌人后派弓箭手取得金弓。然后回到小山丘继续向东，会有快



刀手和标枪手的阻击。当到达大山脚下时发现一支规模惊人的敌军，显然敌人也注意到了我军的行踪。正在你惊魂未定之时，阿力克发话了："让我来对付他们!"于是他孤身一人走到敌阵前与敌军首领对话(此时，其他人切不可走近，更不可冒然进攻，否则后果不堪设想)。突然敌群中一阵雷鸣闪电，原来阿力克使出了超级魔法，倾刻间敌人四分五裂，尸骨无存。五人马上随他沿路上山站定，无数敌人正从四面八方围拢过来。千钧一发之际，阿力克又使出了时空转移大法，一行人消失在敌人的眼皮底下，过关!

第十一关　歇弗曼镇

十一月三十日　星期日　歇弗曼近郊



传说中贝勒在克洛斯潘释放沃切尔时，将其一只手留在了当初囚禁他的牢房之中以设圈套。它被一股可怕的黑暗魔法禁闭着，当初看来决没有可能把它夺走，但事实证明并非如此。

今天我们已在巴拉达地区数百里开外，里昂的部队已先于两天前到达歇弗曼镇郊外，正在找寻传说中沃切尔的手臂。你可以想象要在一个荒弃的城镇中找一只曾属于世上数一数二的巫师的手是一件多么困难的事情!

我真不明白耐恩是如何得知传说中的手臂已流落到歇弗曼镇的，但我敢说他一定非常急切地想得到这只手。据耐尔说一旦我们找到了它，就能以此来对付沃切尔!

现在的问题是迪塞弗得到了同样的消息，并在此搜寻已久。

我军将于今晚潜入歇尔曼镇开始行动……

本关任务：在找到传说中的沃切尔之手后，率部队通过位于地图西北的一片墓地。

战略提示：在本关你将遭遇新的敌人巫师，他才是真正可怕的人物！牧师会带路去找我们需要的东西，当跟着他向北来有一些小屋的地方时，会出现首批敌人。由于巫师的威力强大而生命值偏低，故应让投弹手巧布雷阵并利用地形优势先干掉他。收拾残敌后继续跟牧师前行，来到一地牢口发现沃切尔之手，当我们刚拿起它时，第二批敌人又来犯了。还是先由投弹手依样画葫芦，(不过这里的地形没有方才来得有利)，在一串巨响后，巫师又成了雷下之鬼。于是我军向地图的西北方走过去，在那里敌人早已伏下重兵。由于投弹手的雷尽，故只有依托地形，让弓箭手隔一低丘与巫师对射，因为弓箭可以走曲线，我军占尽上风。穿过这里的一片墓地，本关结束。

第十二关　丘陵遭遇战

十一月三十日　星期日

克洛斯潘的丘陵地带

赛文那茨地区的大火山爆发了!

从昨天晚上开始，大雨夹着火山灰一直下个不停。尽管我们离山区已有三十里之遥，但还是热得透不过气来。

爆怒的火山似乎正是厄运的征兆，镇守赛文那茨的罗宾被沃切尔偷袭得手，所率部队陷入重围并被击溃。

生还者向我们讲述了那可怕的场面：流动的岩浆和毒气肆虐，所到之处尸横遍野，生灵涂炭，而我们的巫师对此也一筹莫展！同时，他们还说由于火山爆发熔化了冰雪，通往赛文那治的路已成一条死亡之河，留守在那里的敌军决无生还的可能。数日[illegible]之后，我军将[illegible]，[illegible]地等待机会。

[illegible]，敌军将于[illegible]到这里来夺取传说中的沃切尔之手，而我军已精疲力竭，不能再战。侦察兵在前方找到了一个小山头，看来只有固守此处了。

听说追兵中有些曾是友军的部队，他们是受迪塞弗之迫前来交战的，我们实在不愿意进行这场令人尴尬的战斗……

本关任务：击退来犯之敌，同时注意保护小山头上的我军物品。

战略提示：本关敌军来势凶猛，只有集中优势兵力逐一打歼灭战方为制胜之道。在本关的开始，敌人与我们



隔山相望，此时应迅速让部队排下阵势，三批敌军马上就会冲杀过来。虽然与昔日的盟军部队做战是一件令人痛苦的事情，但我们却不得不狠下杀手。击退敌人后，会有一个投弹手从敌方逃出来，被一快刀手追杀，这时须注意接应他。接着要来到小山头上防守(就是插着一面小旗的地方)。敌人的部队转眼即至，从现在起你必须进行连续作战，消灭三群敌兵之后再将东面山头上的三支敌小部队赶走就算完成任务。这三支小部队是我方的弓箭手，只要将其身后督战的快刀手射杀就会自行撤离

〔未完待续……〕

编辑/PC兔子



与拉娜同在的日子——

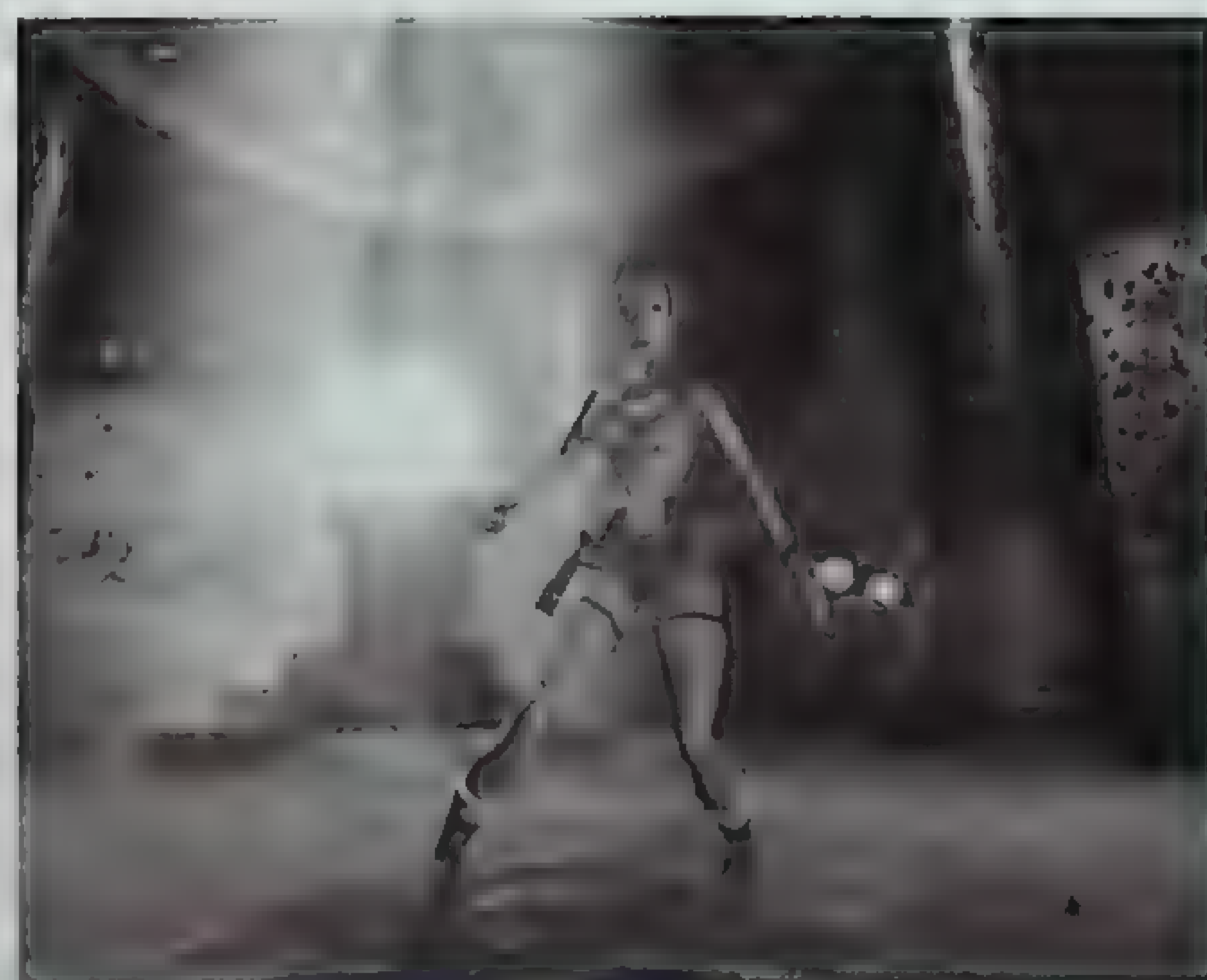
古墓丽影Ⅱ之探墓手记(补遗)

■文/Chance

编者注：由于稿件处理问题，上期攻略缺失的两章于本期刊登。

十、甲板(Deck)

本关一开始就要右转前行，用掷弹筒一类的重武器干掉一名身背火焰喷射器的杀手和一名普通打手。回到一开始的位置，从窗户处跳下去。找个地方上岸后干掉水中的食人鱼。沿着岩壁的小路来到一平台上捡起钥匙。再次跳入水中找到水下的岩石缝后顺路前游，爬上岸干掉一名枪手。跳下目前身处的小平台，右转前行。注意消灭右前方另一平台上的喷火手。左转，可以看到三个木箱，作一次"仓库番"好好动动脑。其中的一个箱子后面是一上锁的门。用手中的钥匙开门，入内跳入水中，拉动开关打开某处的翻板。回身上岸干掉喷火手。上平台落入翻板下的坑道内，在通道的尽头处上梯子，右移按下拉杆，这样可以放空"仓库番"房间里的水。二次入屋，房间角落的箱子后是一条通道，在通道的尽头跳入水中，水草旁可以拿到一个小雕像。回到岸上干掉水中的食人鱼后从有木箱的地方上岸，干掉枪手捡起补给。三次入水，从水草旁的裂缝潜游后上岸。沿山路前行，干掉敌人后来到一丁字路口。直行至一地洞前(先补"血")落下到湖中的船上。捡起钥匙和一些补给，跳入湖中回到山洞的丁字路口处。这次左转，一路前进到甲板的四楼。先后干掉两拨敌人，跳下至三楼。在三楼一路上干掉打手、食人鱼、水池中的蛙人(真够累的)，在水池下的门内可以得到一个小雕像。在三楼的某个角落可以捡起一些弹药，然后从右侧下到二楼。跳过两个平台后右转，跳扒上对面的裂缝，平移上台捡起道具。返回第二平台跳上对面的巨大屋顶，从屋顶的洞口倒挂下去，松手再扒住下一层的裂缝，平移至可以上台的地方。左转跳入洞口来到一斜坡前，跳上几个平台进入高处的洞中。消灭敌人来到出口处，跳上对面的屋顶，前行左转再跳上对面的屋顶。从翻板落入房中。干掉对手后沿通道来到一扇会自动打开的门内。消灭敌人，用钥匙打开一旁的大门，入内注意地上的碎地板，按下角落里的按钮，返回楼外。进入刚打开的门，一路前进





来到屋顶，拾起钥匙返回“仓库番”门处，出门左转，来到岩壁的一扇门前，用钥匙开门，拾起地上的金色物品后即可过关

十一、西藏山脚
(Tibetan foothills)

终于回到水面上了（笔者有恐水症，最讨厌的就是“泰坦尼克号”沉船那几关了）。乘上水陆两用飞机按着找到的线索，一路追踪巴列图一伙来到了西藏，谁知飞机最后居然没油了，紧急时刻用弹射方式飞出了机舱安全降落。干掉头上的秃鹫，顺山路前行，紧贴左侧由斜坡落入坑道中。向前跑去，跳过迎面而来的雪球中最左边的一个小雪球，再向前跑不远，一个左空翻跳入缺口躲过第二批雪球。从雪球滚落的地方爬上去，前冲撞碎一堵假石壁后马上落在一不可站立的斜坡上，迅速再次起跳，抓住对面的石壁，平移到右上方后落下。进入洞口，消灭两只秃鹫，来到通道的出口处。从这里可以看到对面的山顶上的小木屋。由通道处连续两次倒挂即可来到

跡的洞口。从这里开始一路上躲过头上的“尖”冰，地下的刀刃，消灭空中的秃鹫。还要注意别一不留神落入水中。对于经历了前面众多艰难困苦的你而言，这些只不过是有惊无险而已。最后终于爬到了对面的山顶上

干掉小木屋外的几名打手后在旁的木栅栏门前拾起一个小雕像。骑上雪地摩托（这辆摩托尽量不要丢掉，虽然游戏后面会提供配有武器的摩托但反而不像这辆可以按住[CTRL]键



加速，其结果是许多山洞、斜坡跃不过去，爬不上来），面对山顶的小木屋，从左侧驶入山洞。一路上撞死一名不开眼的枪手，来到一处有许多助跑斜坡的山谷。山谷四周某处石壁上的洞口被两块巨石所挡住，下摩托爬上洞口推开巨石（注意此处有两只雪

[illegible]又跨上摩托从[illegible]转进入刚打开的门[illegible]断桥边，桥头右侧的[illegible]一个小雕像[illegible]加速冲过断桥[illegible]的洞中。进洞后停下摩托，徒[illegible]宽宽的斜坡避过不断滚落的雪球，滑落倒挂下去，松手再抓住，进入半壁的洞中。拾起钥匙顺路前行，击碎薄冰墙，干掉后面的枪手，拉下尽头的开关（注意头上的尖冰）。走出洞口滑下去。左后转弯，攀爬石壁再上断桥回到停车处，跨上摩托从刚才曾滚落雪球的地方加速冲过去。沿路前行来到一空旷的石厅，厅中有一处冰封的地面。使用身上的钥匙将翻板抬起。驾驶雪地摩托由翻板连接的路面上到高处。从标识牌前加速冲过去，引落的雪球将冰封的地面砸开，露出下面的钥匙。下去拾起钥匙，刚立起身就来了个摩托枪手，此人颇难对付，充分应用运动战吧

驾车沿原路返回到山顶的小木屋前，用千辛万苦得到的钥匙打开木屋的门（其实上面的这一大段过程真的很无聊，将钥匙如此藏法，敌人自己开门都够麻烦的，游戏设计的实在有些“为赋新词强说愁”的感觉，哎哟！跑题了）。在屋中拉下开关，升起小木屋另一侧山壁上的大门，拾起地上的装备出门吧。进入新的山洞，干掉打手后抢得他的摩托，前行至深坑前，驾车贴着左侧山壁的斜坡冲过深沟，来到巨石门前，推开巨石后消灭两名摩托车枪手。跳入水中游上对岸沿通道前进过关

编辑/PC兔子

星际争霸
Star Craft

先按下回车键出现信息输入提示，输入以下字符串后再按回车键激活相应功能：

power overwhelming　无敌
operation cwal　建造建筑和部队的速度加快
show me the money　两种资源各加10000个单位
the gathering　技能点数无限
game over man　当前任务失败
noglues　敌人无法使用技能
staying alive　在任务完成后继续玩下去
there is no cow level　完成当前任务
whats mine is mine　得到500单位水晶矿
breathe deep　得到500单位瓦斯
something for nothing　开启所有可生产的选项
black sheep wall　地图全开
medieval man　单位免费升级
modify the phase variance　可生产所有建筑物
war aint what it used to be　关闭战争迷雾
food for thought　单位制造无限制
ophelia　跳到任何一关（按回车键激活后，再按数字键跳到指定关卡）

[测试：有效　流行雨工作室　提供 A]

魔法军团
Warlocks

①改变人物属性

点中我方人物出现移动范围时键入“go2doctor”，如果发出一声猫叫则表示成功。此后用鼠标指向需要改变属性的我方人物，按下列数字键即可调整相应属性（按住越久调整越多）：[1]+HP；[2]-HP；[3]+MP；[4]-MP；[5]升级；[6]降级。调整时屏幕上不会立即显示变化，需要把鼠标移开再重新指向该人物才能看出变化

②快速过关

点中我方人物出现移动范围时键入“go2skiplevel”，如果发出一声猫叫则表示成功，此后任意移动一下该人物即完成当前任务

[测试：有效　杨广宁　提供 A]

劲量赛艇
Powerboat Racing

用以下字符串作为密码（Password）输入，就能获得相应功能：

EPS　开启冠军赛模式
PBR　开启障碍模式
PDL　进入隐藏关卡：Mines
URN　开启长夜模式

[测试：有效　流行雨工作室　提供 A]

红线飙车
Redline Racer

以“dissent”作为姓名输入，就能选择所有赛道和所有赛车

[测试：有效　流行雨工作室　提供 A]

少年街霸 II
Street Fighter Zero 2

选择原版春丽：进入对战模式，将选择框移至春丽(Chun Li)然后按住“Select”键大约5秒左右，再按任意键即可

选择真豪鬼：进入对战模式，将选择框移至豪鬼(Akuma)然后按住“Select”键5秒左右，再按任意键即可。

[测试：有效　流行雨工作室　提供 B]

秘技

明星大赛
Andratti Racing

开始职业生涯赛(Career)时，以下列名字(Real Name)进行比赛就能选用对应的隐藏赛车：

CHAO BROS　得到印地赛车
PEACEFUL OCEAN　得到斯多克车

[测试：有效　流行雨工作室　提供 A]

噩梦鬼魅
Nightmare Creatures

在开始菜单中键入下列字符串再按下回车键，若成功你将会听到一记怪声，这样在欺骗菜单中开启相应的功能，此外必须先输入“everywhere”激活欺骗菜单：

everywhere　可进入所有关卡并开启以下秘技
boulon　无限弹药和物品
bronko　选用怪兽出战
gu　开启碎片模式
chico　减少模式
david　没有必杀技
blur　开启 Play Blur 功能



lovdik	开启 Team Greetings 功能
bes	进入 Debug 模式
moby	选择 CD 音轨
alain guyet	开启欺骗菜单中的所有选项

[测试:有效　流行雨工作室　提供 A]

铁甲风暴
Metal Knight

在任务关中有些是限时任务，只要存储进度再调出就会发现，时间限制又恢复初始值了

[测试:NA　刘晓宇　提供 C]

剑下亡魂
Die by the Sword

按住[F1]键不放，即可输入下列秘技：

①普通秘技：

Mukor	无敌模式
qsave	快速存档

档 案

pause	暂停游戏
frame	截图
Colrg	主角变大
Btiny	主角变小
tough	切换困难程度
mecam	切换到第一人称视角
gocam	切换到固定视角
specam	切换到敌人视角
bamff	跳到最后一关
gamma	调节亮度
Dedly	武器威力增强
sepku	自杀
Peace	敌人全灭

②趣味秘技：

bills	做一段莫名其妙的动作
ifall	自己摔倒
hicup	把主角扔出去
Silky	敌人无法移动
Lunar	月球重力模式
Funky	得到所有钥匙
catch	逃离陷阱
aiaim	切换 AI
Agrav	无敌模式

③除错秘技：

bzone	在线框/贴图/着色/正常等模式间切换
fpers	显示"Sound Cache Misses"
goura	Gourad shading
ntrud	选择敌人
plane	显示损伤和防护点数
nfade	切换褪色模式
gmode	让所有动作变快
colid	显示可能发生冲突的位置

在启动游戏时，在输入启动命令时加上参数“-god”也可进入无敌模式

[测试:有效　流行雨工作室　提供 A]

南北大战乱世情
Sid Meier's Gettysburg!

先同时按下[SHIFT]和回车键，输入下列秘技中任意一种后再按下回车键：

(注：U 为 Union；C 为 Confederacy，在使用秘技时，必须根据自己选用的一方来使用相应的秘技。)

加强所有单位	U: Hooker; C: Longstreet
取出所有要塞	U: Hancock, C: Jackson
提高经验	U: Mcclellan; C: Beauregard
回到开始时间	U: Buford; C: Stuart
跳到结束时间	U: Sedgewick; C: Pickett
产生所有的援助	U: Reynolds; C: Hill
电脑与电脑对战模式	U: Halleck; C: Halleck
重置已行动部队	U: Sheridan; C: Lee
看所有的部队	U: Warren; C: Hotchkiss
看敌人的作战命令	U: Custer; C: Harrison

[测试:有效　流行雨工作室　提供 A]

战争年代
War Inc.

按住[ALT]键再输入 WAR，放开后迅速输入下列字符串以开启相应功能：

togglefog	消除黑雾
viewmap	显示整张地图
lockandload	重新部署敌我所有单位
quickbuild	快速建造
autowin	敌方全灭
toggleai	关闭/打开 AI
rearm	重新部署激活的单位
moremone	增加金钱 1000000 个单位和 1000 个单位 RUs



combo	消除黑雾、显示整张地图、快速建造、加一大笔钱
veteran	升级所有激活单位
godmode	无敌
killactiveunit	消灭所有激活的单位
enemypowerup	给敌人下达 HQ 命令
showdanger	显示危险所在
loadunits	可选用所有单位和建筑
dolemite	激活单位超出最大限额
dogeatdog	双倍电力输出
wincampaign	获得战役胜利

[测试:有效　流行雨工作室　提供 A]

失落的世界:混乱岛
The Lost World: Chaos Island

同时按下[SHIFT]+[CTRL]+[X]+[S]四键，在画面左下方将出现红色的提示符，这样即可输入下列秘技：

money #	增加#数量的钱
kill	消灭已选的物件或是恐龙
clear	看清全部地图
upgrade x #	参数 x 为 s、c、d、a、v，其中 s 为速度(Speed)、c 为负载(Carry)、d 为损伤(Damage)、a 为护甲(Armor)、v 为幻像(Vision)。#为具体数量。例：upgrade s 200 即速度加 200。
Egg raptor	得到迅猛龙蛋得到蛋
Egg trex	得到 trex 蛋
Egg stegosaur	得到 stegosaur 蛋
Egg parasaur	得到 stegosaur 蛋
Egg dilo	得到 dilophosaur 蛋
Egg triceratops	得到 triceratops 蛋
Win	任务完成
Lose	任务失败
Macleod	隐形
Rendul	得到隐藏角色

[测试:有效　流行雨工作室　提供 A]

战斗地带
Battlezone

按住[SHIFT]和[CTRL]不放，输入下列字符串即可开启相应功能：

BZBODY	无限护盾
BZFREE	无限资源
BZRADAR	显示地图
BZTNT	无限弹药
BZVIEW	？？？？

[测试:NA　流行雨工作室　提供 B]

异变
Incubation

在主画面中输入下列字符串开启相应功能：

ix1	所有可去的地点显现
ix2	每个队员增加 10 点技术点数
ix3	小队得到 500 点装备点数
ix4	进入下一个任务

[测试:有效　流行雨工作室　提供 B]

旋风装甲 II
Twisted Metal 2

①在选择车辆画面下输入 GLORIOUS 后即可输入下列秘技：

ICECREAM	选用 Sweet Tooth 参赛
BIGBOY	选用 Minion 参赛

②在游戏进行过程中输入 GLORIOUS 后即可输入下列秘技：

DIVINE	无敌
ALLUCANEAT	无限生命
DOUBLEDOWN	超级武器
HOLYSMOKES	弹药无限
SLAMFEST	武器威力增强
GIMMEMORE	增加武器
2HOT	跟踪燃烧弹
CUSUCKA	百万支枪
FRAMERATE	显示画面帧数

③在游戏中可输入下列方向顺序即可：

下、上、右、左、上、上、下、下	用武器交换生命
左、右、上	冰冻炸弹
右、左、下	地雷
右、左、上	燃烧弹
上、上、右	护盾
上、上、左	超级弹跳力
左、右、下	向后攻击
右、下、左、上	斗篷
上、下、上、上、空格	米列特攻击

④在多人游戏模式下在选择关卡画面是输入 DASBAK 后即可输入下列秘技：

SLEUTH	在赛前
JMSWAMP	进入自杀沼泽关卡
TMBURBS	进入生化关卡
TMROOF	进入屋顶关卡

[测试:NA　流行雨工作室　提供 A]

编辑/PC 兔子



尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想，这个每周更新一次的国际范围的权威统计榜体现了全球电脑玩家的[illegible]（全球周榜网址：http://www.worldcharts.com/gmain.html）

符号说明：★ 新上榜 ˙ 名次上升 － 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1998年4月20日第17周

编辑/PC兔子



本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	49★	2	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
2	1	29	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
3	2	18	1	Quake 2 {!}	Id/Activision	雷神之锤II
4	5˙	26	3	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
5	4	27	4	Fallout	Interplay	辐射
6	7˙	74	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌II/资料片
7	3	67	1	Diablo	Blizzard	恐惧[暗黑破坏神]
8	6	22	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄III猴岛的诅咒
9	12˙	17	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将V世纪的预言
10	9	12	9	Gag	Auric Vision	－
11	8	21	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA98世界杯之路
12	16˙	73	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主II
13	14˙	5	13	Battlezone	Activision	战斗地带
14	18˙	3	14	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
15	10	27	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将II/资料片
16	20˙	23	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	－
17	24˙	111	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明II/幻想世界
18	17	27	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
19	13	38	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮III启示录
20	15	73	1	Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
21	28˙	42	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
22	19	43	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
23	22	21	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话:堕落之神
24	21	25	21	Entrepreneur {!}	Stardock	企业家
25	27˙	21	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
26	30˙	24	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	[illegible]
27	11	21	9	Tomb Raider 2	Eidos	古墓丽影II
28	26	17	24	Worms 2	Team 17/MicroProse	百战天虫II
29	36˙	29	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	冰球98
30	39˙	28	19	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪
31	23	26	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	[illegible][南北大战乱世情]
32	41˙	30	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝
33	25	19	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
34	48★	4	34	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	
35	34	58	9	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
36	38˙	50	7	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	帝国生死斗
37	29	18	29	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	魔法之王
38	42˙	2	38	Ultim@te Race Pro {!}	Kalisto/MicroProse	终极赛车
39	83★	2	39	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤:黑暗前兆
40	31	41	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	明流高尔夫OS/2版
41	40	20	36	F1 Racing Simulation	Ubi	F1大赛
42	35	28	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	大地传说II命运守护神
43	32	90	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
44	56˙	55	20	Interstate '76/Arsenal	Activision	州际76[州际风暴]
45	33	79	10	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	贪婪:最终传说
46	51	30	10	Hexen 2 {!}	Raven/Activision	毁灭巫师II
47	44	46	33	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	大资本家豪华版
48	37	124	2	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	魔兽争霸II/资料片
49	43	82	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	上古卷轴:匕首雨
50	－★	1	50	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	剑下亡魂
51	52˙	69	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
52	46	25	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅II
53	55˙	6	46	Tex Murphy (Overseer) {!}	Access	泰克西·墨菲探案集
54	58˙	78	15	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	机甲战士II雇佣军
55	45	36	12	Warlords 3 (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神III英雄王朝
56	－★	1	56	High Heat Baseball 99	Team.366/3DO	火爆棒球99
57	72˙	69	14	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	银河私掠者II黑暗之渊
58	66˙	66	25	M.A.X.	Interplay	铁血兵团
59	47	102	2	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
60	75˙	125	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际II
61	57	11	57	Flight Simulator 98	Microsoft	模拟飞行98
62	78˙	26	24	Uprising	Cyclone/3DO	起义
63	50	41	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!}	Activision	双子星传奇II
64	80˙	23	45	Pro Pinball (Timeshock)	Empire	豪华弹珠台
65	76˙	3	65	F-15	Jane's/Electronic Arts	F-15
66	54	110	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转II
67	71˙	15	50	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	F22空战优势战斗机
68	60	51	36	Vigilance on Talos V {O}	PolyEx	警戒Talos V
69	64	45	21	Moto Racer	Delphine/BMG	摩托英豪
70	68	22	29	Pax Imperia (Eminent Domain) {!}	Heliotrope/THQ	－
71	77˙	23	23	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	阿比大冒险
72	63	15	29	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	－
73	81˙	91	6	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	极速狂飙II
74	69	7	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	－
75	86˙	24	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	近距离作战
76	94˙	18	49	SubSpace	Burst/Virgin	海底世界
77	61	52	16	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	极品飞车II/特别版
78	90˙	121	3	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	星际文明II
79	85˙	54	37	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	暗日帝国
80	99˙	23	44	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	NBA篮球98
81	100˙	24	53	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	魔域审判者
82	67	21	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人97/98
83	84˙	20	49	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	战锤:最终解放
84	53	27	20	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	异变:危机时刻
85	－˙	11	48	Screamer Rally {!}	Virgin	梦幻拉力
86	－˙	1	86	Black Dahlia	Take 2/Interplay	－
87	98˙	21	62	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	SSI	钢铁劲旅III
88	74	18	58	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	黑暗大地
89	－˙	13	71	Realms of the Haunting	Gremlin/Interplay	难忘的王国
90	95˙	88	36	The Pandora Directive	Access	潘多拉密令
91	89	66	26	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	十字军:义无反顾
92	59	40	31	Betrayal in Antara {!}	Sierra	叛变安塔拉
93	70	17	44	Atlantis (The Lost Tales)	Cryo/Interplay	亚特兰蒂斯:失落的传说
94	62	96	15	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	拓荒者II
95	88	21	38	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	长弓阿帕奇II
96	79	71	21	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	英伦霸主II/资料片
97	96	17	58	Command & Conquer (Sole Survivor) {!}	Westwood/Virgin	命令与征服:最后幸存者
98	87	39	16	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	东方快车谋杀案
99	93	22	20	Birthright (The Gorgon's Alliance) {!}	Sierra	生之权利
100	65	12	52	Red Baron 2 {!}	Dynamix/Sierra	红公爵II



电玩点将榜

随着夏季的来临，5月前后游戏市场上又掀起了热潮，本月有近20款中外游戏投放市场，也许又将有玩家为此忍饥挨饿了。

除了榜首易位外，本期排行榜最值得关注的是又有几款新作上榜，其中《炎龙骑士团外传》、《阿猫阿狗》等中文游戏都具有较强的生命力，虽然它们现在的排名还不是很靠前。

也许没有人会怀疑倍受期待的《铁甲风暴》在不久之后会成为我们排榜中的一员，但这款尚未发售的游戏在本期竟然得了百多票，也不得不使我有些吃惊了，我对那些热情支持国产游戏的玩家表示深深的敬意(非常认真)，也希望《铁甲风暴》能够早日上榜。

从圣堂走下的《仙剑》已失去了往日的光环，象许多曾经辉煌过的游戏一样将慢慢被人们遗忘，围绕《仙剑》的争论也逐渐平息了。但哪一款中文游戏能够接替《仙剑》旗帜的讨论却正在悄悄展开。当人们把目光更多目光投向《铁甲风暴》时，新天地将在6月份推出的中文版《银翼杀手》无疑将会给玩家带来更多的期待。

许多读者反映点将榜栏目应该开设一个最受期待游戏榜，本期我们对此进行了认真考虑，也综合了一些读者意见，列出了十个较受关注的未上市游戏，这些游戏一般将在今年上市（不包括国内），游戏评名仅供参考。

点将榜采用随时投票的方式，凡投票参加点将榜统计工作的读者，将有机会在月底参加抽奖活动，幸运读者将免费获赠从当月起一年的《家用电脑与游戏机》杂志。欢迎广大读者参与我们点将榜的统计工作。

点将榜的投票方式：各位只要寄出一张明信片或一封信到编辑部，在明信片或信封背面写上：

您最喜爱的4款游戏： 1.________ 2.________ 3.________ 4.________

您只要注明这些游戏的中文或英文名称即可。您也可以通过调查表将您的点将榜投票寄往编辑部。如果您具备上网条件，您可以通过E－mail向编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 发送选票，在 www.fcgm.com.cn 的主页上还可查阅联机点将榜。

点将榜投票地址：100035 北京市西城区新街口二条甲11号《家用电脑与游戏机》编辑部"电玩点将榜"栏目收

本期点将榜的幸运读者是：

金　敏　北京　　张　艺　山东　　蒋　立　江苏
王　超　河南　　黄礼强　福建

综合榜

名次	中文名	升降	英文名	公司	票数
1.	帝国时代	↑	Age of Empires	微软	(2574)
* 2.	古墓丽影Ⅱ	↑	Tomb Raider Ⅱ	维真/新天地	(2486)
* 3.	足球'98	↑	FIFA'98	电子艺界	(2203)
* 4	暗黑破坏神	•	Diablo	Blizzard/奥美	(1918)
* 5	仙剑奇侠传	•		大宇	(1680)
* 6	横扫千军	•	Total Annihilation	Cavedog/GT	(1019)
* 7	命令与征服	•	Command & Conquer	Westwood	(997)
* 8	地下城守护者	•	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界	(690)
* 9	主题医院	↑	Theme Hospital	电子艺界	(507)
* 10.	金庸群侠传	•		智冠	(486)
11.	英雄无敌Ⅱ	•	Heroes of Might and Magic Ⅱ	NWC	(445)
* 12.	银翼杀手	↑	Blade Runner	维真/新天地	(437)
* 13.	古墓丽影	↓	Tomb Raider	维真	(432)
* 14.	大富翁Ⅲ	↑	Rich Ⅲ	大宇	(421)
15.	雷神之锤Ⅱ	↑	Quake 2	Id/Activision	(408)
* 16.	黑暗王朝	↓	Dark Reign	Auran/Activision	(332)
* 17.	绝地风暴	↓	KKND	电子艺界	(331)
* 18.	大地传说Ⅱ	↓	Lands of Lore	维真/新天地	(315)
* 19.	FIFA足球经理	↓	FIFA Soccer Manager	电子艺界	(309)
* 20.	炎龙外传	↑		汉堂/晶天	(305)
* 21.	极品飞车Ⅱ	↓	Need for Speed Ⅱ	电子艺界	(300)
* 22	阿猫阿狗	↑		大宇	(264)
* 23.	NBA篮球'98	↓	NBA Live'98	电子艺界	(246)
24	文明Ⅱ	↓	Civilization Ⅱ	Microprose	(221)
* 25.	神话：堕落之神	↑	Myth	维真/新天地	(217)
* 26.	侠客英雄传3	↓		精讯	(193)
27	三国志Ⅴ	→		光荣	(184)
28.	大航海时代Ⅱ	↓		光荣	(182)
* 29.	神雕侠侣	↓		智冠	(155)
* 30.	魔法军团	↑		劲一番	(151)

期　待　榜

名次	中文名	英文名	类型	公司
1.	帝国时代Ⅱ	Age of Empires Ⅱ	即时策略	微软
2.	星际争霸	StarCraft	即时策略	Blizzard
3.	银翼杀手	Blade Runner	冒险	维真
4.	三国志六		策略	光荣
5.	命令与征服Ⅱ	C&C Ⅱ Tiberian Sun	即时策略	Westwood
6.	足球'99	FIFA'99	体育运动	电子艺界
7.	极品飞车Ⅲ	Need for Speed Ⅲ	体育运动	电子艺界
8.	金庸群侠外传		角色扮演	智冠
9.	银河飞将Ⅴ	Wing Commander Ⅴ	模拟飞行	电子艺界
10.	沙丘魔堡2000	Dune 2000	即时策略	Westwood

注：*表示国内已有正式代理　括号内为该游戏所得票数

本栏编辑/CY



★业界专访★

用中文游戏打天下

——专访杭州晶天软件公司

■文/G & G工作室　小林

春意盎然，柳絮纷飞，正是踏青的好时节。那天来编辑

并不断发展壮大的重要条件。想必晶天的原动力也正是来

读　者　问　卷　调　查

1998.05



本期问卷的许多内容都移至了杏花村，以便把一些读者关注的统计结果保存在杂志上。同时也感谢提出此条意见的赵蓉朋友。应一些读者的要求，自本期起取消黄金回函奖，将幸运读者的抽奖范围扩大到15名，以便使更多的读者能够中奖。

由于广告部的加入，使我们对读者问卷的抽奖名额已经扩大到了25名，希望读者们能够认真填写(尤其是个人资料)，我们也将及时将奖品邮寄给中奖读者。

本期为幸运读者提供的奖品为《双子星传奇》光盘游戏一套，由北京新天地互动娱乐有限公司提供。广告部的奖品相同，抽奖名额为10名。中奖名单在杏花村中登出。

欢迎读者参加我们的读者问卷调查活动，请将问卷按以下地址寄出：

邮编：100035

北京市西城区新街口二条甲11号

问卷调查栏目收

一、读者评定

本期您最欣赏的文章：________________

本期您最不欣赏的文章：________________

本期您最感兴趣的栏目：________________

本期您认为最好的彩页：________________

二、游戏点评

请您用几句话对某个游戏进行点评，并根据您的判断对其打分(百分制)。

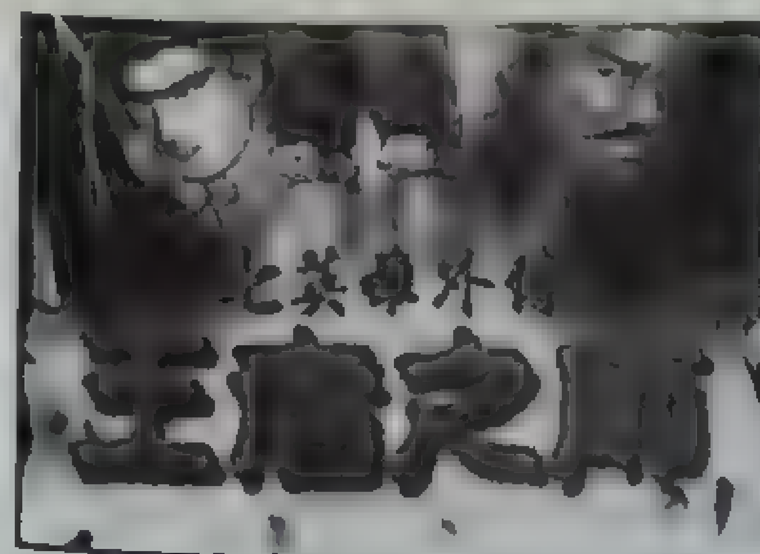
游戏名称：________________

____

____

____

分数：________________



都是专门学习过或一直从事相关业务的专业人士，这也是近年来在如此激烈的市场竞争中，软件公司赖以生存

立于1996年6月，一开始便以代理PC GAME为主要业务，象早期的《炎龙Ⅰ》、《光明战史》等，当时的规模较小，仅有不到10人，公司经过两年的发展已成为了拥有一个制作分公司(50多人)，共有近70人的股份制有限公司，公司的目标是成为国内专门从事PC GAME开发及代理的一流公司。

问：请问贵公司今年在PC GAME方面将有什么样的举措，



电玩点将榜

随着夏季的来临，5月的[illegible]，本月有近20款中外游戏投放市场，[illegible]

除了榜首易位外，本期排行榜最值得关注的是又有几[illegible]上榜，其中《炎龙骑士团外传》和《阿猫阿狗》等中文[illegible]具有较强的生命力，虽然它们现在的排名还不是很靠前。

也许没有人会怀疑倍受期待的《铁甲风暴》在不久之后[illegible]

* 4	[illegible]	Diablo	Blizzard 奥美	(1918)
* 5	[illegible]		大宇	(1680)
* 6	[illegible]	Total Annihilation	Cavedog GT	(1019)
* 7	[illegible]	Command & Conquer	Westwood	(997)
* 8	[illegible]	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界	(690)
* 9	[illegible]	Theme Hospital	电子艺界	(507)

三、"电玩点将榜"投票(请您只填写PC游戏)

您最喜爱的游戏：1. ________

2. ________

3. ________

4. ________

四、广告意见征答

1. 您认为广告应以 ____ 为主?

A. 产品介绍 B. 价格 C. 经销商

2. 您认为 ____ 广告能起到更好的宣传效果

A. 彩版 B. 黑白

3. 您认为本期杂志最好的广告是 ________。

4. 您希望从本刊得到 ____ 产品的广告?

A. 游戏 B. 多媒体 C. 工具软件

五、意见栏

您对本杂志的意见

____

六、个人资料

姓名 ______ 年龄 ____ 性别 ______

职业 ________ 邮编 ______

地址 ________________

本期点将榜的幸运读者是：

金　敏　北京　　张　艺　山东　　蒋　立　江苏

王　超　河南　　黄礼强　福建

综 合 榜

1. 帝国时代	↑	Age of Empires		微软 (2574)
* 2. 古墓丽影Ⅱ	↑	Tomb Raider Ⅱ		维真/新天地 (2486)
* 3. 足球'98	↑	FIFA'98		电子艺界 (2203)
5. [illegible]		C&C Ⅱ Tiberian Sun	即时策略	Westwood
6. 足球'99		FIFA'99	体育运动	电子艺界
7. 极品飞车Ⅲ		Need for Speed Ⅲ	体育运动	电子艺界
8. 金庸群侠外传			角色扮演	智冠
9. 银河飞将Ⅴ		Wing Commander Ⅴ	模拟飞行	电子艺界
10. 沙丘魔堡2000		Dune 2000	即时策略	Westwood

注：*表示国内已有正式代理　括号内为该游戏所得票数

本栏编辑/CY

★业界专访★

用中文游戏打天下

——专访杭州晶天软件公司

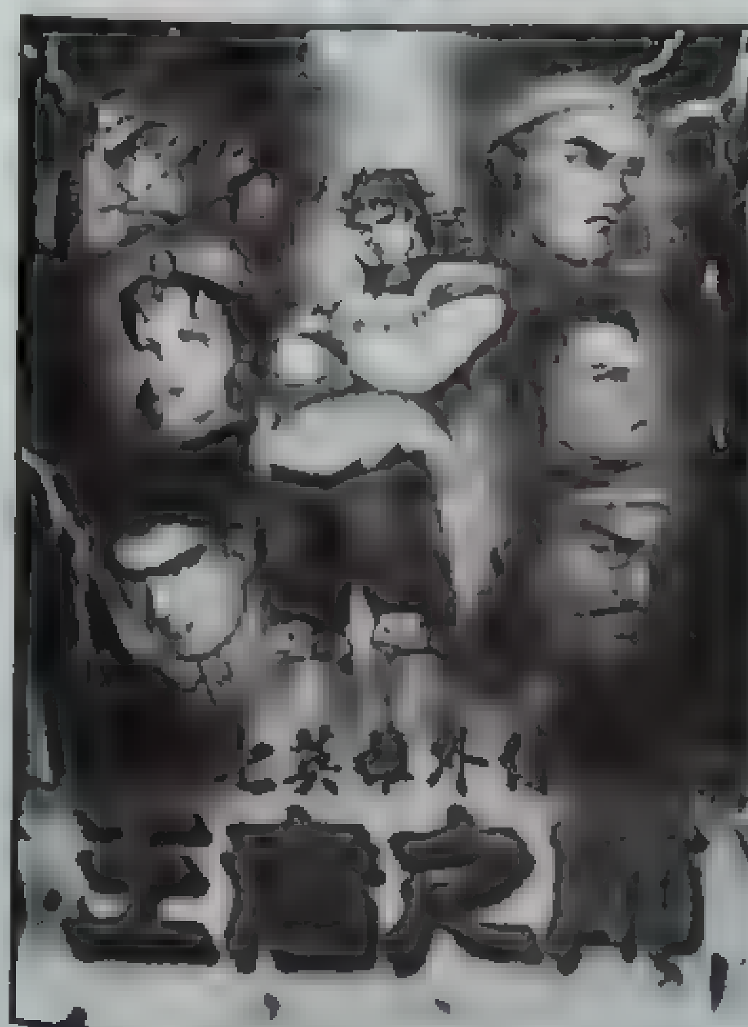
■文/G & G工作室　小林

春意盎然，柳絮纷飞，正是踏青的好时节。那天来编辑部想邀CY一同去春游，没想到见到的却是一脸疲惫、忙得焦头烂额的他。据说CY近期家务繁忙，许多工作都顾不上了，此刻正在为本期的访谈发愁。虽然写访谈和我这个普通玩家的身份有些不符，但是作为朋友，帮个忙却也在情理之中，于是研究了一下他的采访计划，权且当回记者。

如果能够背着照像机，拿起话筒，开上采访车，围北京城转一圈，那一定是非常"酷"的事，谁知要采访的是杭州晶天软件公司，我显然付不起昂贵的往返机票，只能想想其它办法了

杭州晶天，这名字好象挺熟，记得三年前玩过《炎龙骑士团》，虽然制作水平与现在的RPG相比，从各个方面来看都属初级阶段，但当时扮演王子，带领着众豪杰除暴安良，登上王位，也玩得兴致勃勃。仔细查寻了一下晶天公司的游戏产品发现除了《炎龙骑士团》、《英雄传说》、《侠客英雄传Ⅲ》也都是该公司引进得比较成功的游戏。

听说晶天的老总们在业内颇有名气，是地道的内行，拥有非常丰富的经验，果然在CY准备的采访的资料中找到了关于他们的简要介绍：总经理金国华先生及副总经理张晓东是较早从事多媒体软件开发工作的，金先生擅长电脑美术，张晓东则是复旦计算机专业的高材生，毕业后主要从事编程工作。



其实，业内许多公司的首脑都是专门学习过或一直从事相关业务的专业人士，这也是近年来在如此激烈的市场竞争中，软件公司赖以生存并不断发展壮大的重要条件。想必晶天的原动力也正是来自于他们两位。于是毫不犹豫拨通了杭州长途，对金国华先生进行了电话采访。(以下为采访记录)

问：很冒昧，不能亲自造访贵公司，此番电话采访或许能够为我们杂志这方面工作开创一个新的渠道。

答：前几天就听说你们要采访，我对你们的杂志很感兴趣，《家用电脑与游戏机》在南方地区很普及。

回：没想到您对我们杂志还如此关心。

答：媒体就是沟通业界与广大玩家的桥梁，可以通过你们杂志把业内公司介绍给大家；同样，也能通过你们了解大家的需求，从而掌握市场动态，制作和引进更优秀的产品。

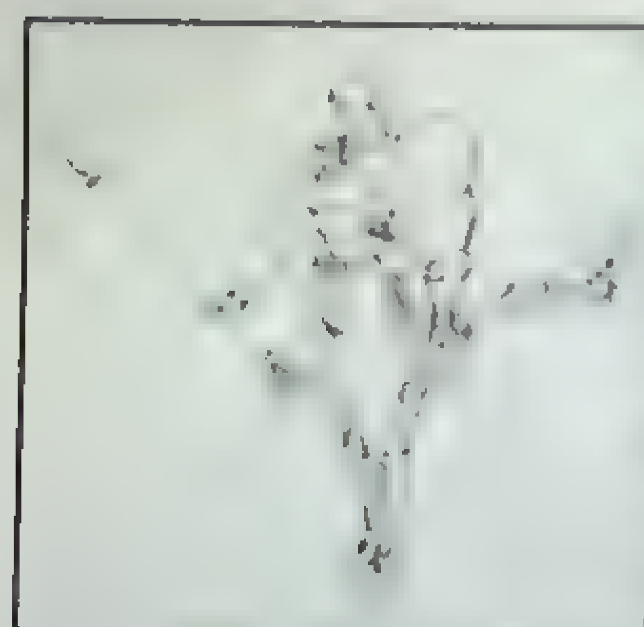
问：不想占用您过多的时间，我希望就一些读者感兴趣的问题交换一下彼此的意见。晶天公司所引进的产品应该说是比较成功的，象《炎龙骑士团》、《侠客英雄传Ⅲ》等销售成绩都非常好，可以说是晶天的拳头产品了。

答：可以这么说吧。其实我们公司最大的业务就是引进中文PC GAME。比较著名的有英雄传说系列中的《白发魔女》、《朱红雪》及《侠客英雄传Ⅲ》、《炎龙骑士团》等，还有最近上市的《炎龙骑士团—风之纹章》，其中《侠客英雄传Ⅲ》的销量可能是除《仙剑奇侠传》以外的武侠RPG游戏在中国销量最大的，而《风之纹章》也已经追加了三次订货，仍然供不应求。

问：好象贵公司成立到现在还不足两年，那么作为总经理的您是如何使公司在这么短的时间内发展起来并取得了良好的成绩呢?

答：其实这几年中业内有很多公司都是迅速崛起、成绩卓著的，这是由于大环境以及市场膨胀决定的。晶天公司成立于1996年6月，一开始便以代理PC GAME为主要业务，象早期的《炎龙Ⅰ》、《光明战史》等，当时的规模较小，仅有不到10人，公司经过两年的发展已成为了拥有一个制作分公司(50多人)，共有近70人的股份制有限公司，公司的目标是成为国内专门从事PC GAME开发及代理的一流公司。

问：请问贵公司今年在PC GAME方面将有什么样的举措，



或者说将推出什么新产品呢?

答：今年我们公司已列入上市计划的有《英雄传说之完结篇—朱红雪》，即时战略类的《星球X计划》及著名的RPG游戏《阿曼尼斯传说Ⅲ》，这些产品预计5、6月份上市。其中《朱红雪》和《阿曼尼斯传说Ⅲ》在发售的同时将有一些赠品回馈给玩家，象随盘附赠印有炎龙系列、英雄传说系列、侠客系列形象的鼠标垫等，同时还配有一些宣传活动。

《星球X计划》是一个以21世纪月球战争的故事为背景的即时战略类游戏，其中的主要武器是机械化战警和大型机器人，玩家将以地球联邦特遣队的身份出现，去对抗拥有优势兵力的企业联盟GZ。这部游戏中将会出现一些比较新的游戏规则：比如在战斗中随着各单位击破目标数目的增加，本身的Level将会自动随之上升，加强HP及火力；收集对方的能量为已用；以残骸换资金等等。总的来说这是一部制作相当成功的游戏。另外，我们正在加紧准备《美少女梦工厂Ⅲ》的引进及汉化工作。原游戏共有4张CD，考虑到用户要频繁换盘比较麻烦，所以将压缩至1－2张光盘推出，相信这将是一款不会让大家失望的游戏。而汉堂也正在进行《炎龙骑士团Ⅲ》的开发工作，根据资料显示，这部作品比二代有了不少提高，无论从哪个角度来看，都做了相当大改进，唯一保留的是整体的风格，如果连风格都变了，就不能称其为炎龙了，所以这将是一部全新的炎龙。以上几个游戏也是我们公司今年要引进的产品。

问：人们对RPG已经非常熟悉了，现在新的RPG游戏无论从色彩、画面、声效到故事情节的发展以及其他一些细小的技术处理等方面都比以前的作品完善了许多，但好象还很难达到《仙剑》的业绩。

答：其实从整体水平上讲，有许多作品的制作已经超过了《仙剑》，但也许是玩家太习惯于李逍遥背良、刚毅、幽默的性格了，所以使一些游戏的销售受到了影响。《朱红雪》即是继承了《英雄系列》的原有风格，同时又是制作精良的一部作品，我们期待这部作品有出色的表现。

问：从《C& C》、《魔兽》到《帝国时代》、《横扫千军》，即时战略一时风靡全球。不过，玩得多了看法会变得挑剔起来，不知《星球X计划》在国外的口碑如何。

答：还是不错的。即时战略类游戏的整体制作水平可以说是一流[illegible]，同时也[illegible]了对战中的激烈程度以及对[illegible]"打得不亦乐乎"，但是《星球X计划》[illegible]游戏在国内的销售成绩[illegible]。

问：我本人就是一名[illegible]战略类游戏的忠实爱好者，通宵联机打《红警》是经常的事[illegible]，但时间长了也很想变换一下游戏的模式，比如更换完全不同的军队，使用全新武器，希望[illegible]不可测，更想看到不仅是两方、三方的对战，[illegible]是多方混战的局面，最好再借鉴一下RPG，给游戏配以复杂的故事情节。我觉得这样的游戏才算过瘾。

答：国内外不少专业人士都在这方面下了很大功夫，力图使游戏更有新意，我们也努力以最快速度将新一代优秀作品推上市场，介绍给大家。

问：据我所知，贵公司现在不仅代理游戏产品，同时也开始自己创作游戏，您能介绍一下这些产品吗?

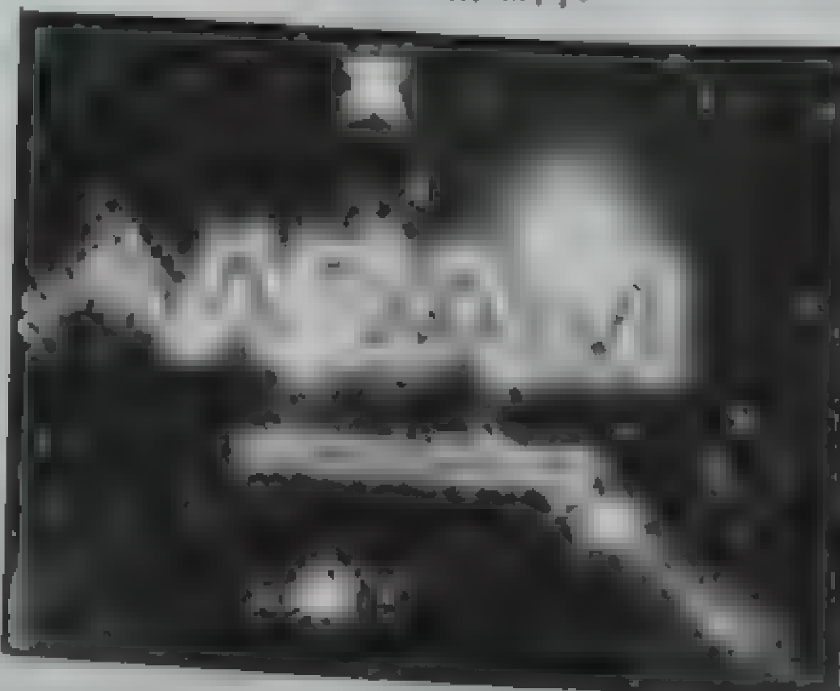
答：可以，我们从今年初就开始酝酿了一部自创游戏，是由晶天的制作分公司负责开发研制的，从策划到定案差不多花了四个月的时间。

现在刚刚进入原画的设定阶段，即人物造型、场景、整体风格的创作、定稿阶段。这个游戏是基于WIN95的，解析度为640×480，类型是RPG。最低的机器配置要求在P100以上，现在估计整个游戏大约要在半年后完成。

问：大家都知道您的美术功底，是否也参与了这部游戏的开发工作?

答：美工是整个游戏中比较关键的一环，当一个玩家还不了解游戏的内容时，首先注重的就是游戏的画面、色彩、人物造型等视觉上的效果。这部游戏在制作上可能是创了一个国内之最：动用了包括我本人在内的30多名美术人员从事美工的开发。我们发现很多玩家提出的意见中，对美工的要求很高，对美工的非议也最多。而我们在这方面的实力在国内也属于比较强的，所以不想在我们力所能及的方面被玩家指责。

问：那么，游戏的整体风格如何?



答：游戏的名称暂定为《百炼成钢》，时代背景是远古时期，整体的风格具有浓郁的东方色彩、人物是"将军、道士、剑客、侠士"等很传统的称呼和职业，同时，人物所有的招式和名称也均是一些武术和佛、道教中的名称，象佛门的"狮子吼、金刚不坏、叙魔杖、八极拳"等等。因为我们觉得东方文化，特别是中国的文化博大精深，包罗万象，而且有很深的群众基础及可观性，中国人也很熟悉这些东西，能体会其内涵，从而产生一种亲切感。



长期以来，国内的GAME厂商对这些东西并不很重视，虽然也有过类似的产品出现，但没能较好地体现出东方文化所固有的魅力，也没有形成什么市场，因此我们想在这方面多下些功夫。

问：那么，为什么给这个游戏起名叫《百炼成钢》呢?另外从技术上看，该游戏有什么与众不同的特点?

答：目前这只是个暂定名。《百炼成钢》的大致剧情是一名士兵，当然是游戏的主角，从战乱中觉醒过来，于是为了寻求和平，和人民一道与反动的割据势力作斗争，并经过长期的对峙最终平定了整块大陆。

这个游戏的特点是引入了一种新的战斗模式，一般的SLG是敌方进行完动作后，我方再动作，如此轮换行动。而《百炼成钢》的战斗模式是：也许我方只动了一个人，下一步敌方可能就行动了二个，再下一步我方又可以会动三个人。总之是按你的职业以及装备的情况来决定行动的先后顺序。如此一来，战局将会变得非常复杂，对玩家的战术水平要求会很高，要经常选择，权衡利弊，作一些取舍，很有乐趣。

问：非常希望能早日欣赏到晶天自创的游戏，也希望这个游戏能在市场上取得满意的成绩。说到市场，想问一问晶天公司对发展的方向以及市场的定位这些问题是如何把握的呢?

答：公司成立以来，主要是以引进中文PC GAME及制作素材类的产品为主，同时也承担了一些国家重点制作项目，如1997年受中央文献档案研究室委托，制作了《邓小平》这套五张的CD－ROM。专业素材类产品中值得一提的是《世界室内装饰细部图集》，这是国内第五个装饰图库类产品，而且到目前为止仍然是一个畅销产品，这在图库类产品中是较少见的。

代理产品从1998年下半年起，准备只代理同步上市的作品和优秀的代表性作品。和国内其他代理公司不同，我们代理的几乎都是中文游戏，即使是日文或英文的，我们也会将其汉化后再上市。主要的出发点是考虑到国内玩家的外语水平参差不齐，还是用我们的母语为好，尽管会有人说失去了原汁原味。

在市场的运作上我们考虑的首先是玩家的收入。玩家主要以年轻人为主，其中有很多是学生或是刚参加工作的，其收入不会很高，所以我们的产品不会定在一个很高的价位上。同时，我们也会在售后服务及产品质量(包括手册、包装、礼品等)上下一定的功夫。

问：从您对市场的分析中不难看出，您已经摸索到了一套游戏市场的规律，这对晶天公司的发展无疑将起到至关重要的作用。

答：不能这么说。今年的市场情况就不很乐观。除盗版因素外，受大环境影响，消费能力也不会大幅上升，而从事这一产业的公司又急剧增加，势必会加剧竞争。因此，公司今年除了主攻新、优产品外，还要在巩固市场份额及塑造公司形象上多加努力，争取把自创游戏向海外发行，以扩大市场范围。我刚才所说的只是个人经验，掌握市场规律谈何容易!

问：除了游戏，贵公司是否有开发游戏周边产品的计划?

答：公司对游戏的周边产品也有很详细的开发计划，目前国内在这方面几乎是空白。所以开发这些产品对市场将起到促进作用。目前我们手上就有《炎龙Ⅲ》及《美少女梦工厂Ⅲ》的许多周边产品。具体范围只能说涉及面很广，种类很多，不排除象动画片这一类的形式，我们有能力也有信心做好这一切。

问：这的确可喜可贺。以前，软件公司只注重在游戏的制作上拼命追赶国外公司，而忽略了周边产品的带动作用以及公司的业绩。希望晶天能在这方面成为领头羊，开创一片新天地。

后记：

杂志社位于北京，此前我们的采访一直局限于北京的公司。但是游戏公司正象雨后春笋一样在全国各地不断涌现。好在如今的通讯已日趋发达，电话、传真、E－mail的普及，使地球正在变小，也给我们的工作提供了更便利的条件。今年我们还将采取各种不同形式将业内的游戏公司报道给广大读者，同时感谢小林及G& G工作室的全体成员对业界星空栏目的支持。

更正：

1998年第四期小记第三波软件(北京)有限公司一文中所述第三波(北京)公司总经理吴志光应为北京公司执行经理。

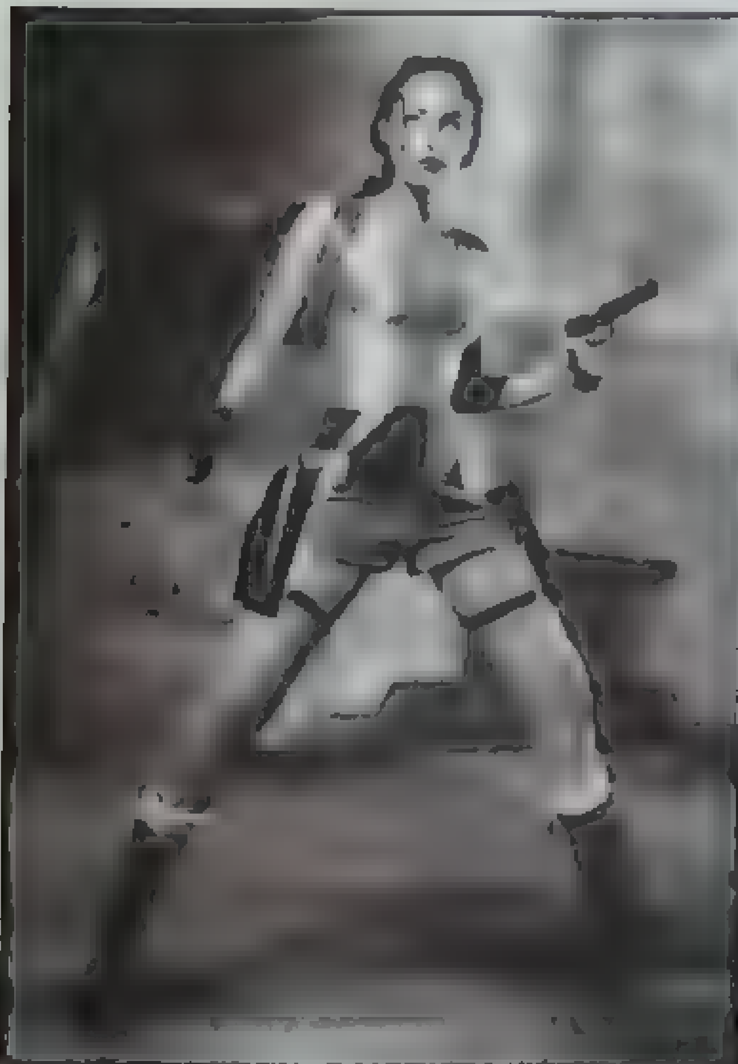
本栏编辑/CY

文化表象

——成长中的 Eidos

■文/G & G 工作室 小严

不论哪个行业，总会有一些名字被人称颂并且流传段时间。经典电影的名字似乎可以几十年也不会被人遗忘，尚不知经典游戏的命运如何。不过有一点不同的是电影的名字比较好记，因为除了电影本身的名字外还有女主角的名字可以起提示作用。而大多数游戏，尤其是欧美游戏是没有值得记住的角色的，谁会去记一个电脑维修工或是直升机驾驶员的名字呢？


真人饰演的 Lara 与原创十分接近

每个行业都说要不断创新，游戏业的创新似乎相对较难。虽说技术在一天天的不断进步，但游戏的情节好象只有停滞不前的命运。我想大家恐怕自从读了五大名著、十四天书以后就再也没被任何一本小说中情节打动过吧。文学作品尚且如此，更何况是游戏了。其实创新不是目的，有时想取得商业成功还需要采用传统手段。

Eidos 的《古幕丽影》借用电影业的宣传手段和其雄厚的技术实力有望成为五年之后仍被人提及的游戏。Eidos 在宣传《古幕丽影》的时候似乎更重视对 Lara 的包装。现在 Lara 这一形象已经成为了很多欧美游戏迷心中的偶像。根据统计资料显示，游戏玩家大多数是男性，并且游戏中的角色也是以男性为主。Eidos 不知是如何发现了这一市场真空，及时推出了《古幕丽影》这样一款以女性为主角的游戏。西洋人的盲目崇拜心理和铺天盖地的宣传再加上 Eidos 的领先技术使《古幕丽影》这款游戏横空出世。

和大多数游戏业的大牌公司一样，Eidos 也曾是以制作 Video Game 为主。但稍有不同的是，Eidos 略显年轻一些，虽然其他公司也并不老。不过现在的 Eidos 集团已经发展成为一家股票上市的伞型企业，它拥有 Eidos Interactive、Eidos Technologies、Glassworks、The Domark Group、Simis、Big Red Software、Centregold(Core Design 和 US Gold)。 Eidos 这个字的原意为文化表象。Eidos Technologies(Eidos 技术公司)是成立于 1990 年的 Eidos 集团中最老的企业，他是目前 Eidos 集团的技术科研开发中心，主要的研究领域是电视技术、CD－ROM 的压缩及解码等相关技术

Eidos Interactive 是 Eidos 集团的核心企业，作为下属制作室的经营者和出版者，Eidos Interactive 在欧美已经建立了庞大的营销渠道，并且象其它游戏出版商一样，Eidos 也代理本企业之外的优秀作品。例如 ION Storm、Hothouse Creations、Tigon 和 Innerloop 等公司的作品就经常由 Eidos 代理

销售渠道固然重要但是对于游戏公司来说技术才是致胜的本钱。拥有多少一流的制作室是我们普通人衡量游戏公司实力的标准之一。Eidos Interactive Studios 是 Eidos 集团的内部制作室，主要的专长是 RPG 以及经营战略类游戏。最近其伦敦分部正在着手制作一部根据畅销故事改编的动作 RPG《Deathtrap Dungeon》(危险的地下城)

Eidos 在 1996 年收购了"玻璃工厂"(GLASSWORKS)。可能有很多人听说过这个以开发应用高科技视听效果的著名公司。该公司曾为一些世界一流大公司的促销广告制作视听特技，也为 Gerorge Michael(乔治米高)、Spice Grils(辣妹)等超级明星的 MTV 配置视听效果。不过目前还没有在 Eidos 的游戏中听出什么与众不同的效果，相信以后 Eidos 会在游戏的宣传中特别强调这种组合吧


Eidos 的又一力作《Fighting Force》


身穿晚礼服的游戏名星 Lara

前文提到的《古幕丽影》出自 Eidos 的主力制作室 Core Design(核心设计)之手。大家都称其为最多产的英国游戏制作商之一。Core Design 创立 8 年来共发行了 50 余部各类平台的作品，不论是以前的 8 位机还是现在的 32 位超级平台，都能游刃有余。Core Design 的优势在于制作象《古幕丽影》这样的动作游戏。《古幕丽影》充分汇聚了动作冒险游戏需要的高度可玩性和美妙惊人的画面。《古幕丽影》和她的续作《古幕丽影 2》的销售量早已突破了 600 万并且仍在不断增加。《古幕丽影》无疑是 Core Design 最成功的作品，但成功之处还不仅仅是销售量一个方面。Core Design 的另一项成功是造就了 Lara Croft 这样一个前所未有的游戏明星。据不完全统计，Lara 的形象在世界的 80 多家报刊杂志上出现，是游戏业前所未有的盛况。据悉，前不久美国派拉蒙影业公司向 Eidos 买下了《古幕丽影》的电影拍摄权，在大片改编成大游戏的年代，能够目睹大游戏的银幕风采的确是一件很有幸的事

同为 Eidos 四大制作室之一的 Big Red Software，则以制作赛车游戏为主，游戏的内容显得有点稀奇古怪难登大雅之堂。Eidos 的 PUMPKIN（南瓜）制作室是由前 Microprose 的设计主管 Jim Bambra 和艺术总监 Nick Cook 于 1996 年共同成立的。从这两个人的经历可以看出 Pumpkin 也具备游戏公司成功的资本，Pumpkin 的强项是他在快速动作策略游戏方面的 AI 技术和艺术级的图形制作技术。现在他们正在开发的是一部即时战略游戏—《War Zone 2100》。Eidos 旗下还有一家叫做 Twisted Pear 的制作室，不过暂时还没有听说他们有过什么优秀的作品。应该承认除了 Core Design 之外 Eidos 的其他三个制作室的水平一般。

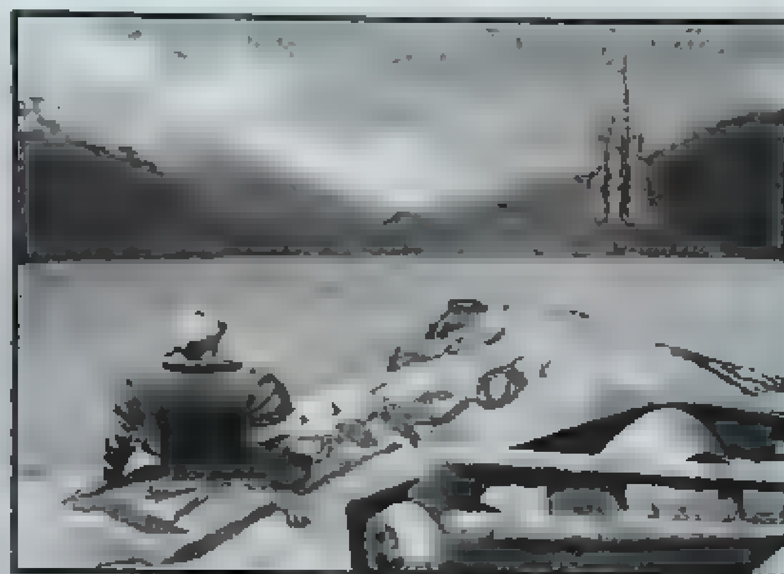
位于伦敦的 Sports Interactive 在英国球迷和游戏迷中有极高的声望，因为它是专门制作足球游戏的公司，Championship Manager(锦标赛经理）系列是这个公司的主力作品。CM2 在游戏界得到的评价非常高，几乎所有的主要游戏杂志都把它评为最佳足球游戏之一。《PC ZONE》杂志的评论称："CM2 是迄今为止最好的足球经营模拟游戏，在其它足球经营模拟游戏中，你总是能意识到是在游戏，但这次完全象是在真实的世界中。"如果真是这样，那这款游戏一定非常适合我们这些世界上最幸运的足球观众和最不幸的球迷。CM3 也理所当然的在制作中，听说今年秋天可以发行。而 Sports Interactive 一直与 Eidos 公司保持着密切的合作关系，它的主要产品也由 Eidos 公司发行。

Eidos 旗下的公司大多都是 1996 年成立的，其中 Hothouse Creations 也不例外，这家公司的主要人员是 Martin Carr、Rob Davies 和 Peter Moreland。他们听上去不是非常有名但也都是一些大腕，是《文明》、《F1 GP》、《X－Com》的创作人员，实力不俗。但最近的新作有点令人不是特别舒服，主要是作品的名字让人不感兴趣，《Cutthroats(凶手)》、《Gangsters(歹徒)》和《Abomination(憎恶)》是即将上市的几部作品，感觉有点儿俗。

介绍 Eidos 的时候不能忽略它的两个重要合作伙伴，Ion Storm 和 Squaresoft。前者以人出名而后者以作品惊世。

游戏业的传奇人物 John Romero(约翰罗梅罗)自从创立了 Ion Storm(离子暴风)之后，就与 Eidos 签署了长达十年的代理协议，还没有问世就已经闹得沸沸扬扬的《Daikatana(大刀)》就要经 Eidos 之手发行，现在还难以想象 DOOM 和 QUAKE 迷们会以什么方式表示对 Romero 的拥戴，相信 Eidos 不难判断出游戏的发行量。另一个对 Eidos 非常重要的公司就是 Squaresoft，它的基于 PS 的 Final Fantasy Ⅶ 在日本的销售量超过了 320 万套，成为了 PS 史上最佳游戏之一。

无论从哪个角度去看，Eidos 都是一家十分年轻的公司，但游戏界一向以后生可畏著称，从去年 E3 中 Eidos 一夜成名以后，它的每一步发展都在成为人们的关注，如果说在未来几年中，Eidos 将改变游戏界的格局，应该不是一句危言耸听的话。


PS 史上最佳游戏《FF Ⅶ》

本栏编辑/CY

★制作经纬★

鹰翔与《生死之间》II

■文/胖　子

老早就听说鹰翔在做《生死之间》II，只不过他们一直在进行"地下"活动，对制作的情况完全保密，所以也懒得过问，最近又逢囊中羞涩，于是到 CY 处讨得一令，探听《生死之间》II的开发情况……人为财死嘛!

说起来这事也就是咱能做得了，咱有消呼，那鹰翔组的头儿——姚震，是咱的大学同学，只不过大一的时候，咱因病休学一年（真的真的，不是留级），后来姚震留校当老师，咱还在他手下…，哎，想起来就有气，啊呸，不提了

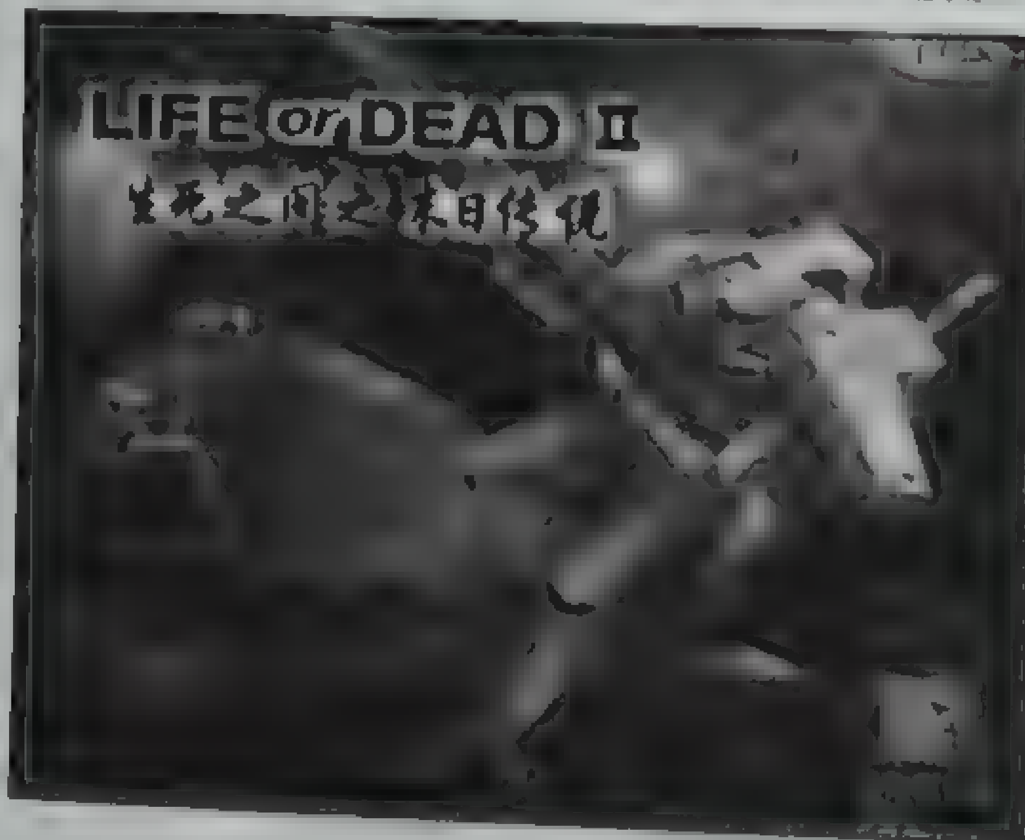
古人云：胖子出马，一个顶俩（不是体重），此次出征收获真是不小，待我一一道来

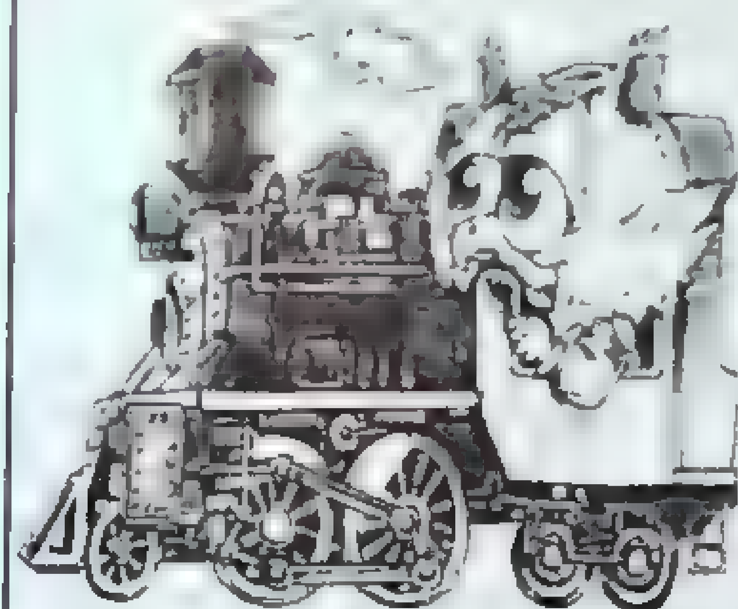
……

鹰翔组今年变化不小，去年推出的《生死之间》一代，是他们尝试性作的第一个游戏作品，在海内外的影响还是很大的，国内的玩家给予了热情的支持，因此鹰翔组决定在这条游戏之路上继续走下去。今年初工作室升级为公司，公司名字叫"创意鹰翔"，不过仍将保留"鹰翔工作室"，以区别于公司今后成立的其他工作室。目前主要工作是制作《生死之间》II代，即《生死之间》之"末日传说"。

"末日传说"基本保留了一代的风格，也是一款未来题材的即时战略游戏，故事发生在公元二十二世纪，那时的计算机（以名为"梦想"的计算机为代表）已具有了人类的智慧，可以象人类一样的思考，甚至某些方面比人类更为出色。尽管如此，它们却不能拥有人类的"情感"，这使得它们对人类极为妒忌。计算机认为它们之所以没有"情感"，是因为没有"家"——一个属于自己的"家"。如果它们找到自己的"家"，就会拥有与人类一样的"情感"。终于有一天，它们发现在木星与火星之间的小行星带上，有一个地方很象它们梦想中的"家"，于是计算机们悄悄"回到"自己的"家"，要把那里据为己有。但是，这与代表人类利益的"星际能源组织"发生了冲突，故事就这样发生了… 故事很感人，"梦想"们的命运也很值得同情，但是作为玩家的"你"——依然只能代表人类，为人类的利益而战，与人类的安全而战，是不是有些令人伤感。哎…我都要掉眼泪了，"I have a dream…"

从目前的情况看，游戏的质量较之《生死之间》一代，有了极大的改进。游戏引擎是重新制作的，增加了许多新鲜的东西和对于玩家体贴的设计，许多表现只有在目前国外最新的游戏中才能看到。其中，最大的变化莫过于画面的改进了，我见到的一幅画面是太空场景的，双层卷轴画面，上层是一块块小行星的表面，下层是远方无尽的太空，程序设计使上下两层的卷轴速度不同，上层快些，在移动鼠标时下层位移较小，给人以太空无边无际、空旷幽深的感觉。所有的物体都带有一圈光影效果，尤其是爆炸效果，接近于半透明状，同时有迅速增强的光影，爆炸产生的碎片飞溅出来，然后在太空中缓慢地移动、漂浮。姚震解释说，一代上市后接到玩家最强烈的反应，就是游戏画面，尤其是地形背景，被讥为"芝麻饼"，2D 美工很长时间都觉得抬不起头来，所以二代把地形背景作为重点改进目标，光是搜集资料，就往北京天文馆跑了不知多少次，资料费数千元，才有了今天的画面感觉，是相当不容易的。当然，牺牲也是有的，由于物体和爆炸的光影效果是靠 CPU 即时运算出来的，所以对游戏速度有一些影响，对机器配置要求稍高些。不过，为弥补这一缺陷，在进入游戏时对玩家有详尽的解释，硬件配置低些的玩家可把即时运算的光影效果关掉，以保证游戏的流畅运行。这点终于使我们看到了鹰翔的人情味。我还看到了其他一些游戏场景，其中有一个是地球表面的，有山有水，还有平原、丘陵、公路、桥梁等，就象一幅起伏的风景画，光欣赏画面就是一种享受。策划闫国胜介绍说，二代的资料准备非常丰富、详实，计划尽可能把太阳系九大行星的表面一一展现，当





往日精品追忆

游戏老货车正式启动了，此列货车的任务是运送昔日的精品游戏给玩家　现在各种新游戏让人眼花缭乱，偶然拿出一个老游戏回味一下，让人感觉别有味道　是否老游戏也似美酒越沉越香，象一首老歌一样让人怀念？现在游戏的更新换代速度太快了，我们希望我们此列货车让老玩家回味曾经的感动，给错过这些游戏的新玩家一个补课的机会。老货车的货物由捷径公司以低于市场价格 50% 到 80% 的幅度供应给大家。欢迎大家对本栏目提供意见和想法，最有价值的意见将得到老货车游戏精品作为奖励。

货车司机／*JACK*

足球'96(FIFA'96)



由 EA 公司出品的 FIFA' 96，是足球游戏里一座经典的里程碑，它把足球游戏推上了一个前所未有的高峰，记得那时刚看到 FIFA' 96 的画面时真有一种惊艳的感觉，在 SVGA 模式下，画面精美细腻，可以看到每个运动员的细节，象巴乔的小辫，克林斯曼的满头金发等，不同的视角远近切换，让你体验到真正的临场感，FIFA'96 真称的上是具有质的飞跃。足球迷们不要错过这款 FIFA'96，操控中国队射门吧。

配置：486/66/8M

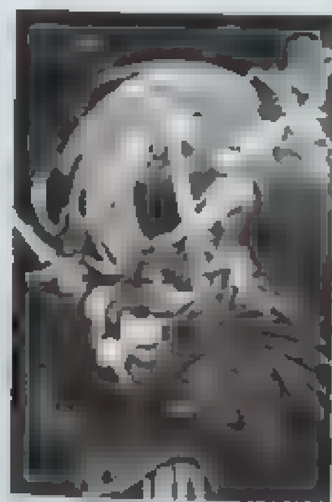
卧龙传



卧龙传是三国游戏中的一部，它是以各国谋士的角度来统帅全局执行战略，以前的三国游戏大都是扮演某国的君主。卧龙传中你可扮演卧龙——诸葛孔明，但你的指令必须经过君主的同意，如果你的指令太过份就会遭君主的否决，此设计比较符合剧情和人物特点，卧龙传的战斗系统十分精彩，你可以布置各种阵形，骑兵、步兵、弓箭手各司其职，攻城场面非常壮观。游戏美工继承日本游戏的一贯特点，画面精美。

配置：386/33/4M

炎龙骑士团 2



中国 RPG 中炎龙骑士团算是比较著名的一款了，相信喜爱 RPG 的玩家都有印象。特别是炎龙骑士团的第二代，较之一代进步不小。炎龙 2 采用多线式发展剧情，玩家可以玩到各种结局。它的战斗模式采用了第一人称的方式，增添了中毒、麻痹、封咒等战术性法术，使战斗不再是单纯的你杀我砍。各种魔法十分华丽，富有动感。炎龙 2 的另一个特点就是其对白写的十分生动，精彩的对话让人忍俊不禁。

配置：486/33/4M

鬼马小英雄



这是一款 96 年推出的 RPG 游戏，他的最大风格就是其风趣幽默的剧情和个性生动鲜明的人物刻划，每个人物的形象表情动作都画的十分滑稽。故事主要以了凡、了空这对少林寺新收小和尚展开，主人公小和尚了凡古怪精灵，其师兄了空则生性鲁钝。这对活宝发生了一个个爆笑的故事。故事中的武侠成份很浓，纯中国式的剧情风格很适合国内玩家。如果你在战场和地狱中紧张过度，可以在这款游戏中轻松一下。

配置：386/33/4M（游戏攻略请参阅本刊 96 年第 7 期）

本刊特约读者服务部

北京市捷径电脑公司

本期推荐：超级解霸5.0　98元　　星际争霸　158元　　[illegible]　98元

软件名称	售价	软件名称	售价	软件名称	售价	软件名称	售价
[illegible]	90	[illegible]	140	[illegible]II	110	[illegible]	158
[illegible]	190	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	288
[illegible]	110	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	60
[illegible]	130	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	148
[illegible]	80	[illegible]	110	[illegible]	168	[illegible]	148
[illegible]	150	[illegible]	145	[illegible]	140	[illegible]	88
[illegible]	130	[illegible]	130	[illegible]	160	[illegible]II	148
[illegible]	140	[illegible]	130	[illegible]	150	教育工具类	
[illegible]	140	[illegible]	130	[illegible]	140	[illegible]	150
[illegible]	140	[illegible]	60	[illegible]	90	[illegible]	180
[illegible]	150	[illegible]	145	[illegible]	160	[illegible]	60
[illegible]	150	[illegible]	130	[illegible]	60	用多媒体学桥牌	70
[illegible]	60	[illegible](中文版)	120	[illegible]	150	用多媒体学中国象棋	70
[illegible]II	160	NBA98	130	[illegible]	60	用多媒体学国际象棋	70
[illegible]	90	[illegible]II	60	[illegible]	140	Internet宝典	90
[illegible]	60	[illegible]	140	[illegible]	90	[illegible]	110
[illegible]	150	[illegible]	70	[illegible]	110	[illegible]	144
[illegible]	120	[illegible]	110	[illegible]	120	[illegible]	180
[illegible]	190	[illegible]	140	[illegible]	50	[illegible]	70
[illegible]	80	[illegible]	90	[illegible]	80	国王的新衣	70
[illegible]	65	极品飞车II	150	[illegible]	120	金山词霸II	70
[illegible]	180	极品飞车II(特别版)	150	[illegible]	95	WPS97	460
[illegible]	155	[illegible]	140	F1大奖赛	140	[illegible]	144
[illegible]	120	[illegible]	95	[illegible]	140	[illegible]	440
[illegible]	60	[illegible]	110	[illegible]	45	[illegible]	70
[illegible]	80	[illegible]	110	[illegible]	130	开天辟地	120
[illegible]	60	[illegible]	140	[illegible]II	158	即时汉化(增强版)	350
[illegible]	110	[illegible]	120	[illegible]	130	即时汉化(标准版)	240
[illegible]	145	[illegible]	100	KKND[illegible]版	150	即时汉化(经济版)	90
[illegible]	128	仙剑奇侠传98	140	[illegible]	128	十万个为什么	199
[illegible]	198	[illegible]	60	[illegible]	129	邮购图书加3元邮费	
[illegible]	60	世界足球'98	145	[illegible]	108	[illegible]	18
[illegible]	60	英雄无敌II(中文版)	148	[illegible]	108	[illegible]	18
[illegible]	68	[illegible]	68	[illegible]	98	[illegible]	18
[illegible]	158	[illegible]	148	[illegible]	130	[illegible]	18
[illegible]	48	[illegible]	60	[illegible]	110	[illegible]	18
[illegible]	180	[illegible]	60	[illegible]	158	软件邮购免收邮费	

最新软件

死亡之锁	149元	神话－堕落之神	148元
龙王三国演义	159元	阿猫阿狗	128元
小鳄闯天关	99元	富甲天下II	89元
象棋水浒战	99元	星际争霸	158元

软件大礼包

海战＋阿帕奇＋侏罗纪圣战	148元
法国网球公开赛＋孤胆枪手＋滑板小英雄	148元
反击＋凯兰迪亚传奇III＋97赛丁	148元
水浒英雄传＋火狐狸＋雷霆战机	240元

翰林汇教育软件　(58元/张)

初一语文(下)	初二语文(下)	初三语文(下)	高一语文(下)	高二语文(下)	高三语文(下)
初一英语(下)	初二英语(下)	初三英语(下)	高一英语(下)	高二英语(下)	高三英语(下)
初二物理(下)	初三物理(下)	高一物理(下)	初三化学(下)	高一化学(下)	高二化学(下)

邮购地址：北京市新街口二条甲11号　电话：62237773－12，15　经理电话：62219922　联系人：李文东　邮编100035

凡一次购货满300元者奖励软件一套(奖励软件品种请参考目录页广告)

惊夏好消息！

买《赤日》，中大奖！

——挑战你的信心！

——体会爽快的刺激！

快来试一把！

买一个快乐的夏天！　哇！赛！

从今年五月份起，北京红草莓计算机技术有限公司举行《赤日》(即时战略游戏)有奖销售活动，方法如下：

1、中奖办法：

本公司每售出150套游戏，就可开奖一次。每期杂志上登出一、二等奖的获奖名单。同等奖品由得主选择其中一种。每150套游戏包含的奖品如下：

一等奖：1名　奖品：小霸王VCD机一台　或　BJ210SP彩色喷墨打印机一台

二等奖：4名　奖品：爱华WALKMAN一部　或　金拍得丽照相机一部

三等奖：10名　奖品：游戏手柄一部

四等奖：75名　奖品：T恤衫一件

纪念奖：150名　奖励：赠送永久免费国际E－mail地址一个。

注：每次开奖时，一、二、三、四等奖均采用摇奖方式；纪念奖全部购者都有。

2、购买方式：

采用邮购方式，每套《赤日》88元(免邮费)。奖品按购买者的汇款单地址、姓名寄出，注意查验。北京市的用户可来本公司直接购买或者邮购。

汇款请寄：　100086　北京市海淀区双榆树邮局24号信箱　　邮购部

电话号码：　010－68426219　　010－66816729转741　　欢迎垂询！

公司地址：　北京市西三环北路万寿寺甲27号6号楼202室　(中央团校对面)

北京威学信息技术有限公司

亲爱的读者,您好:

沉醉于各类游戏中的你是否想自己开发一部游戏,[illegible]那么我公司即将上市的新产品—《游戏工厂》(The Games Factory)使你可以[illegible],完全驰骋在自己的想象力当中

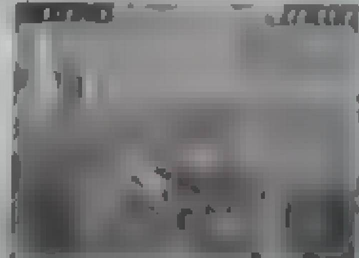
《游戏工厂》同时提供了 32 位和 16 位两个版本,[illegible]屏幕保护程序,并可独立运行于各个版本的 Windows [illegible],[illegible]功能强大的编辑器和一百多个[illegible] 1,000 多首 CD 音质的声音样本;300 首 Midi 音乐;[illegible]图形和 3D 图像等极为庞大的素材库。[illegible]的五个指导游戏、三个样本游戏及各种教程可以让您在最短的时间内掌握各种技巧。我公司还提供了详尽的中文手册、功能强大的帮助,使您在制作游戏过程中倍感轻松。《游戏工厂》还提供了一个新颖的 VITALIZE! 网络插件,它可以让你将自制的游戏网络浏览器上实时运行,同时支持 16 位 32 位版本。读者们可至我公司网址免费下载浏览器插件,并在我们提供的免费试验场先一试身手!





另外,我公司还同时推出 Europress《Rally》[illegible]第四代《国际拉力冠军赛》。其优秀的实时天气系统可以真实的模拟浓雾、狂风、暴雨、大雪;而独有的赛事、赛道编辑器能让玩家创立自己的比赛。以最新的 3D 图形技术制作的[illegible]操纵性都让你热血沸腾;界面、语音全中文化,使你犹如亲自飞驰于世界各地一般!









由北京兴宏达科贸公司总经销的我公司产品《水上狂飙》,自上市以来,得到了行业中各公司的广泛支持,在此新品即将上市之际,我公司向业界所有支持过我们的朋友们表示衷心地感谢:

地址:北京市朝阳区安翔北里 11 号创业大厦 419 室　邮编:100101

电话:64873915、64873916　传真:64873913

中文网址:http://www.wave.info.com　英文网址:http://www.europress.co.uk

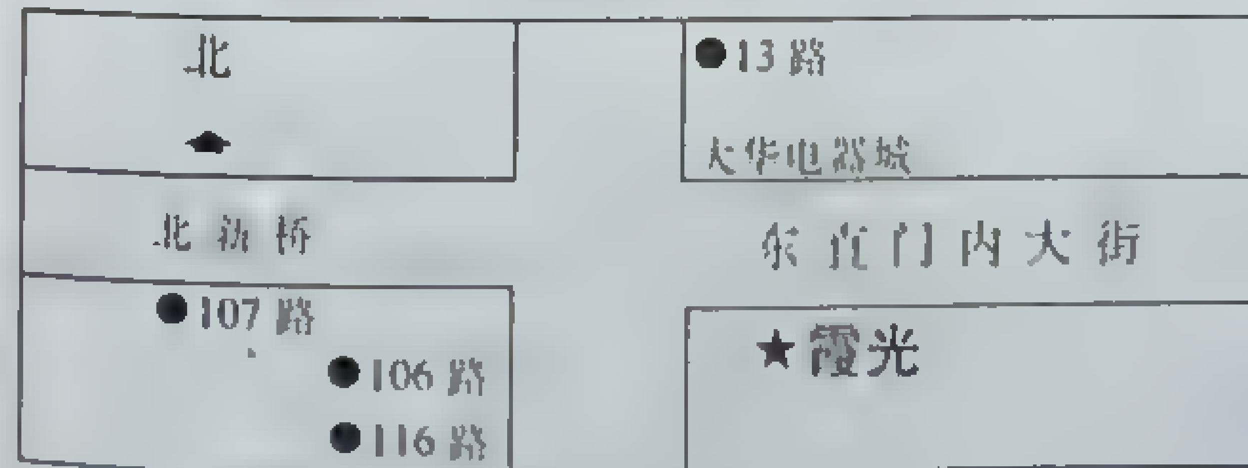
北京霞光电子游戏机专卖店

[illegible],岁月[illegible],在[illegible]世界中,霞光在广大玩家的关怀以及众多厂商的支持下已被大家所熟悉和认同,[illegible]广大顾客能有更好的[illegible]环境,我店对现有店堂进行了为期半个月的重新布局和装修,装饰一新的霞光游戏机专卖店将本着物美价廉、舒[illegible]的[illegible],真诚面对广大消费者,给您一种全新感受,伴您度过休闲一刻。

各类游戏机及周边配件邮购价目表

编号	品种	产地	单价
1	索尼 5501 型	日本原装(美版)	1450
2	索尼 5502 型	日本原装(日版)	1350
3	索尼 94000 型	日本原装(美版)	1680
4	索尼 7000 型	日本原装	1580
5	黑土星	台湾组装	1150
6	白土星	日本原装	1250
7	JVC 土星	日本原装	1380
8	土星手柄	日本原装	70
9	土星手柄	国内组装	20
10	索尼手柄	日本原装	70
11	索尼手柄	国内组装	20
12	土星光枪	日本原装	180
13	索尼光枪	国内组装	120
14	土星连发手柄	台湾组装	150
15	索尼连发手柄	台湾组装	150
16	土星索尼方向盘	台湾组装	480
17	土星记忆卡	日本原装	280

编号	品种	产地	单价
18	土星记忆卡	国内组装	90
19	索尼记忆卡	日本原装	180
20	索尼记忆卡	国内组装	50
21	普通加速卡	香港组装	70
22	土星六合一卡	香港组装	150
23	土星金手指卡	香港组装	50
24	索尼金手指卡	香港组装	110
25	土星街机摇杆	香港组装	150
26	梦精灵手柄	香港组装	180
27	土星遥控手柄	香港组装	260
28	索尼遥控手柄	香港组装	180
29	土星记忆手柄	香港组装	200
30	索尼 3D 震动手柄	日本原装	280
31	GameBoy	日本原装	330
32	世嘉 16 位手提机	日本原装	580
33	超薄 GameBoy	日本原装	430



汇款请寄:

北京市东城区东直门内大街 288 号

霞光电子游戏机专卖店　王秋华　孙涛收

邮编:100007

电话/传真:(010)64068684

E-mail: xdongw@public.east.cn.net

我店办理邮购及批发业务,邮购请到邮局办理汇款,请勿将现金夹带信中,并注明所购物品名称、地址、姓名、邮编、联系电话

- 主机类 5 台以上起批(含 5 台),配件量大享有特优价。
- 所发货物,若出现质量问题,十五日内无条件退换。
- 本店游戏软件种类齐全,购十片赠一片或精美游戏年历一册。
- 本店设有游戏沙龙,跳蚤市场,如您需要转让或求购二手游戏设备,请与我们联系。
- 我们特聘专业维修人员,为您保修和维修家用电脑及次时代游戏机。
- 邮购价格本月内有效,如价格上浮,以报价单为准,若价格下调,以款到当日价格为准。

参展邀请

'98

第六届北京家用电脑及软件展览会

暨第五届中国国际计算机展览会





展览地点:
北京·中国国际展际中心

展览时间:
1998年7月23日至27日

主办单位:
中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会科技计算机商会

承办单位:
北京市海淀区商会科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司

咨询电话:62544050、62543916、62555379、6262832　传真:62544050、62622832
联 系 人:李 捷 小姐　李卫平 小姐



江苏　张云



广西　Angell



大连　朱乾坤

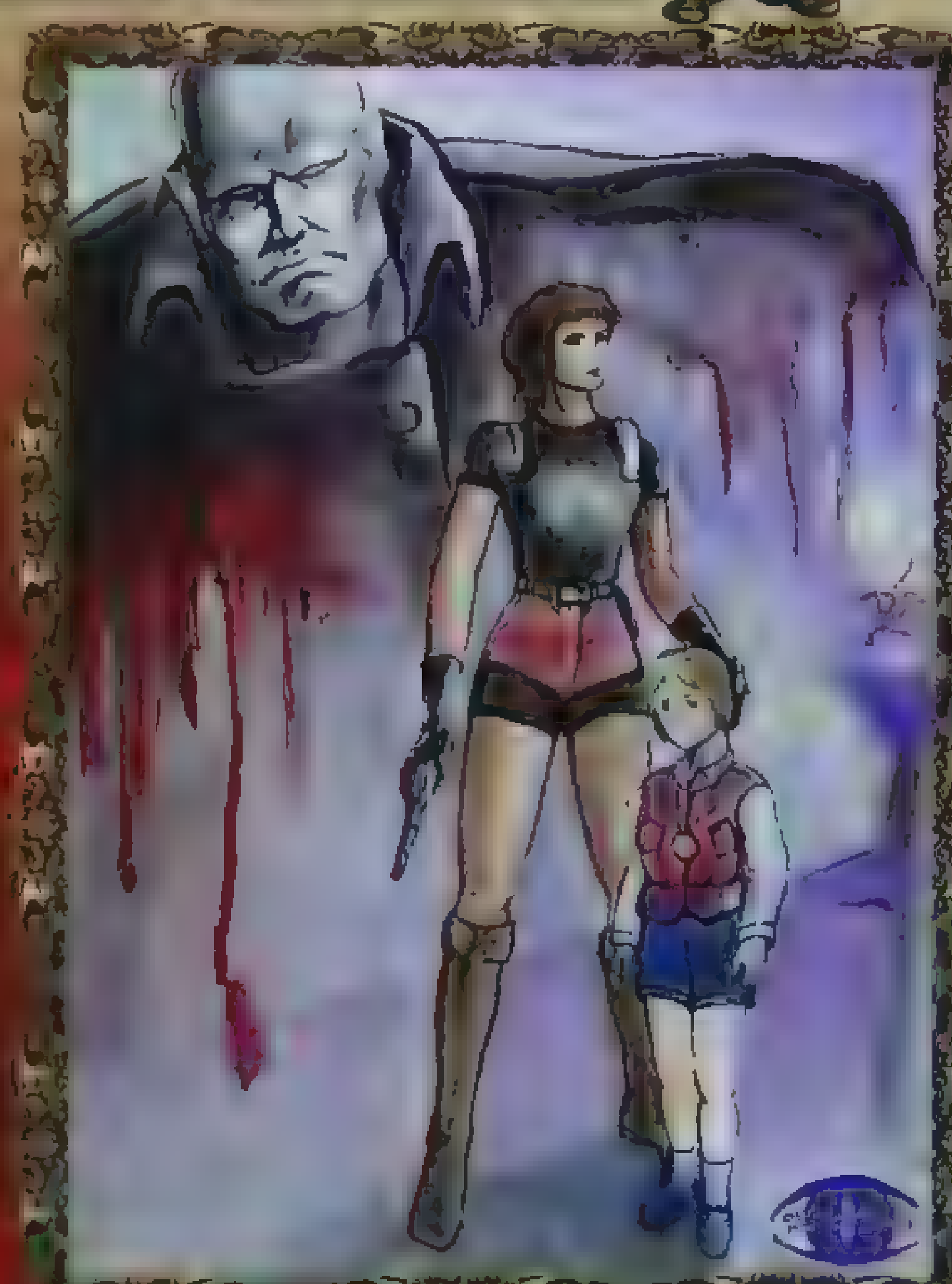
镜花园





Liu Wei





梦幻拉力

Speed Rally

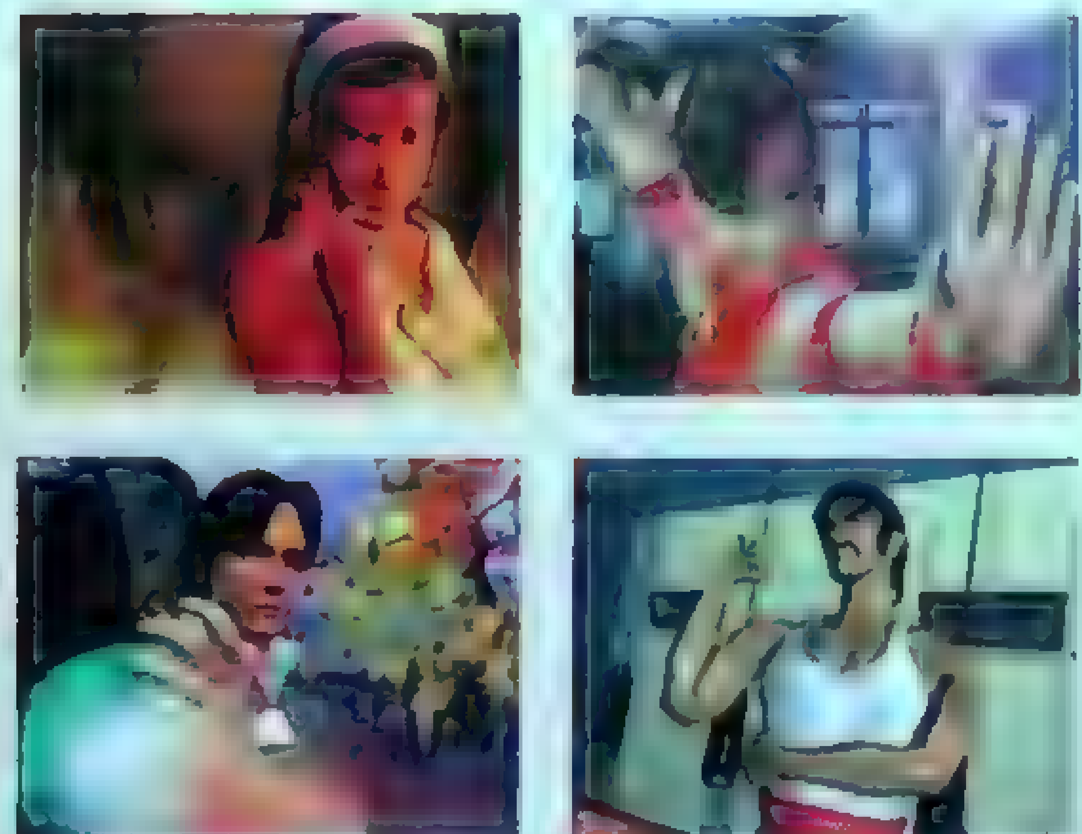
《梦幻拉力》是《97赛手》制作小组的又一力作，本游戏的第一关就是中国，长城、颐和园、桂林的山、太湖的水......不是梦境胜似梦境，更有加拿大、瑞士、美国大峡谷等异域风情的赛道。



邪靈世紀

Liu Wei

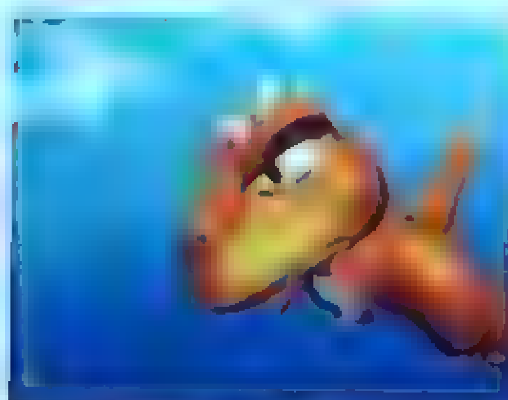
TEKKEN 3™





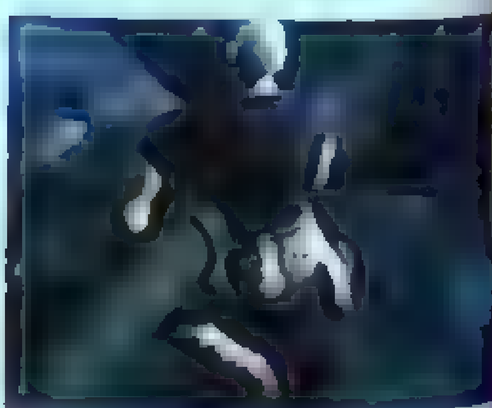
- Liu Wei















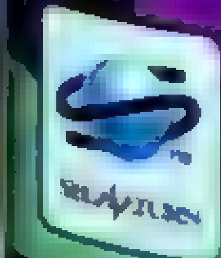






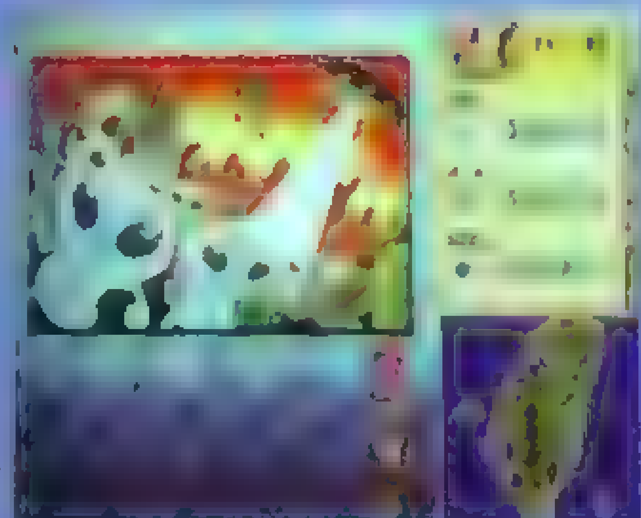






大富翁4















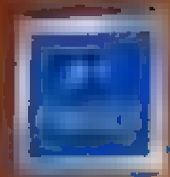
疯狂飞机







Liu Wei



NIGHTMARE

CREATURES











第五届电脑爱好者城

招商

1998.7.17～7.21 北京展览馆

邀百家厂商荟萃精品城中大聚义
请各界大众优惠采购亲赶电脑潮

城中活动公告

硬件发烧屋
硬件极品，世界一流，先睹为快

有奖调查
逐项填表，真诚倾听用户心声

网络苑
听学试用一城馆，免费驶入因特网

游戏大擂台
菜鸟开开眼界，高手奖品多多

电脑神通
数字世界真奇妙，百业应用八仙招

pc组装实验室
专家帮您装机，咨询最佳匹配

义务咨询服务
解答五花八门问题，诚邀高手加盟坐堂义诊

义务讲座
讲授普通用户学习电脑中关心的话题

信息中心
实时报道城中新闻，每日编发快讯小报



现向社会诚聘电脑义诊医师

报展名流一瞥

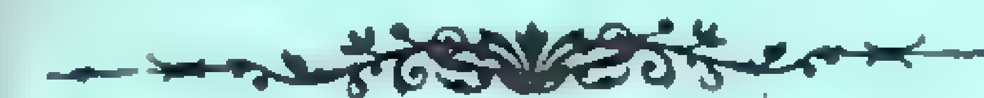
★同创集团
买同创三代电脑·用户升级没烦恼
同创三代电脑 —— 重新架构PC

★联想集团
走入联想"幸福之家"，联想集团将为您展示98家用电脑的精彩世界

★美国LEXMARK
现场热卖家用型彩色喷墨打印机，幸运抽奖，还有更多惊喜给您

★东方网景
上网速成培训，免费网上国际长途，免费开户及上网，获赠光盘、礼品

★方正电脑
用方正卓越电脑 创数字生活时尚



支持单位

Intel IBM COMPAQ ACER EPSON
Canon MOTOROLA 长城 海信 浪潮
清华紫光 瀛海威 世纪互联……

电脑爱好者杂志社 电脑爱好者信息出版公司 主办

"电脑爱好者城"办公室 巩纯玲 王卫 联系电话：(010)62633116 62633117 62521829 1381293313

杭州南北电脑技术公司

杭州南北电脑技术公司创办于1988年，在总经理迟惠敏女士带领下，凭着求实、真诚、开拓、高效的敬业精神，创出一条希望之路

公司取得 **IBM、HP、OKI、Canon、联想、长安、四通、同创等集团及国内外名牌厂商的地区代理权及维修中心地位。**

OKI55SOSC 票据打印机连续五年名列四通集团全国经销商销售第一名。

公司是浙江省首家专业从事计算机正版软件的销售机构，旨在为用户提供正版、合法、成熟的国内外著名厂商的计算机系统、教育、工具、游戏等各种软件产品。

公司承接计算机网络系统设计、大楼计算机系统集成设计、软件开发及设备维修业务。

"做事先做人"是南北人的精神追求。

欢迎参与和收听"电脑世界"栏目

"电脑世界"节目是由浙江省经济广播电台和杭州南北电脑技术公司共同主办的浙江省首家电脑综合广播节目，开播三个月以来，受到广大计算机爱好者及厂商的热心关注和欢迎，节目共分五个小栏目：①咨询浏览器；②硬件工厂；③工具锦囊；④南北热线；⑤南北软件销售榜。欢迎国内外电脑著名厂商参与节目，开展产品介绍及广告宣传。

播出时间
- 周一至周五 21:00－21:30
- 周六、周日 21:00－22:00

公司地址：杭州市教工路7号
邮编：310012
总经理电话：0571－8079923
传真号码：0571－8073048
业务电话：8079935、8079945、8073048
维修中心：0571－8079924
主页地址：WWW. hzSN. com
电子邮箱：112SN@hz. coi. com. cn

买《雷曼设计师》，赢游戏设计大奖



《雷曼设计师》是《雷曼》系列的延续，它带你在熟悉《雷曼》世界玩到24个全新的关卡，而且强大的游戏编辑器功能让你还可以玩自己设计的雷曼游戏……《雷曼设计师》定价：118元

即日起至1998年8月31日，凡购买正版《雷曼设计师》的用户都可以参加“雷曼游戏设计大奖赛”。比赛方法如下：

1.参赛者可以选择任意一个雷曼世界以及任意一个关卡尺寸进行游戏设计。

2.参赛者需将所设计的关卡地图复制到磁盘上寄给评委会。例如：参赛者设计的是Jungle世界的关卡，而他将《雷曼设计师》安装在了C:\Ubi Soft\Rayman目录下，那就需要将C:\Ubi Soft\Rayman\Jungle\MapX这个目录以及目录下所有的文件进行复制（X代表参赛者设计的地图标号，通常默认值为2）。

3.参赛者在磁盘上需注明自己设计的是哪一个雷曼世界的关卡。

4.评委会将从游戏构思、贴图质量、难易度把握、趣味性等方面对参赛作品进行综合评判，最后评比出：

一等奖：1名	获价值2000元奖品
二等奖：3名	获价值500元奖品
三等奖：10名	获UBISOFT最新游戏一套
优秀奖：50名	获雷曼纪念品一份

请将作品与填妥后的用户卡一同寄往：

上海市张杨路500号UBISOFT中国机构

市场部收

邮编：200122

咨询热线：021－58788969X223，203



中科多媒体
C.S.MULTIMEDIA

中科实业团公司多媒体技术分公司
北京海淀路80号中科大厦 15层 100080
Tel:62628235 Fax:62628033

好消息

《日语实践》光盘上市一周年

中科多媒体回报消费者：

《日语实践》全套只卖198元



全程动画

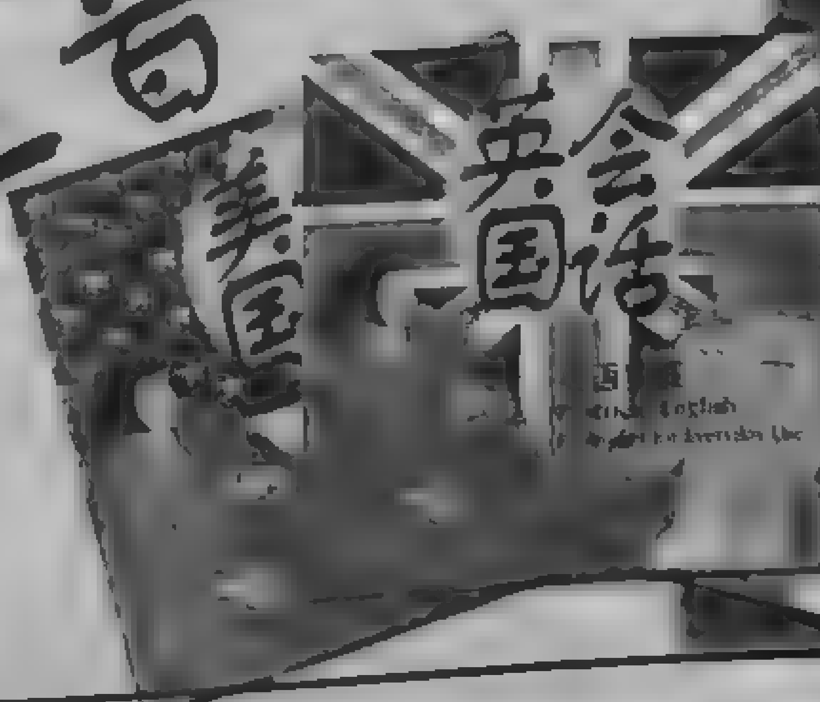
《四大名著故事》系列光盘包括：

《西游记故事》、《红楼梦故事》、

《三国演义故事》、《水浒传故事》。

看动画、听故事、玩游戏，好过瘾！

纯正发音



《英语实践》系列光盘包括：

《英国会话》、《美国会话》、

《阅读与理解》

题材多样实用性强，

左、右键操作交互灵活，

纯正、地道的英美发音，

升学、求职及各种考试应付自如！

本刊98合订本(上)及光盘即将推出

由于本刊内容增加，每年合订本上、下两册已不便于读者阅读。同时，读者期望尽早通过电子出版形式，得到本刊所介绍的应用软件和领略(试玩)新游戏的风彩。

为此，本刊从今年起，将年度合订本分为上、中、下三册出版，同时配有光盘。购98合订本(上)附赠1张4开精美画页，订价19.60元，配套光盘订价30元。

合订本及光盘拟在5月中旬发行，欢迎读者订阅、邮购。

没有订到本刊的读者可以从邮局直接汇款邮购，免收邮费。

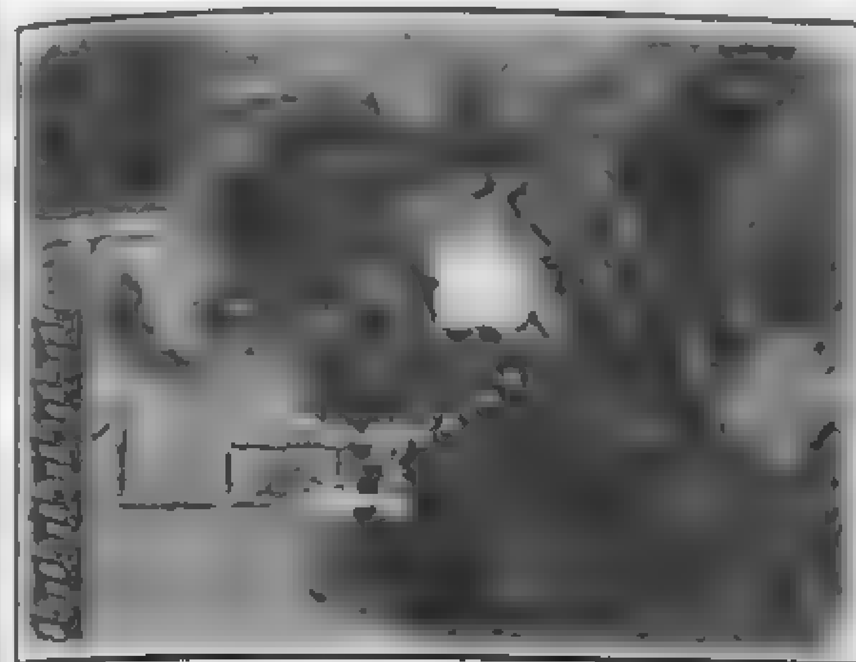
本刊现存刊物

名称	原价	现价	邮费	挂号费
96年合订本	56.00	40.00	免收	免收
97刊(1、2、5、7、9、11、12)	6.00	5.00	免收	1.00
97年合订本	60.00	54.00	免收	1.00
98刊(2、4)	6.80	6.80	免收	1.00

邮购地址：北京市新街口二条甲11号

邮编：100035　　联系人：姜雅丽

电话：010－62237773－11，010－62219955



然，许多景象也是想象出来的，目前均早已完成一半左右，整体风格接近自然，清新亮丽，看来咱们不用再为《生死之间》二代的画面担心了（不过闫国胜的话不可全信，去年夏天我去他们那儿，他告诉我说他叫"Summer"，等到秋天就改为"Autumn"了，照理说现而今早该"Spring"了吧，可他还叫"Summer"，还狡辩说："又快到夏天了，懒得再改了。）

二代的武器和建筑设计也有不小变化，物体比例被显著拉大，小的不到一分硬币大，而最大的"大母船"竟然接近四分之一屏幕(640×480分辨率下)，并且"船"上还可安置四个炮位和四个可移动战斗单位，这真是一个让人张大嘴，倒吸气的设计。由于战斗发生在外太空，所以以往的即时战略游戏较多体现的地面大战、空地配合，在二代的设计中已不是主角，更多的是以各种武器火力的物理性质的不同，来体现相生相克的道理（这一点是不是更具国人的思维方式）。设计中有爆炸力、电子干扰、计算机病毒、低温射线、冲击波等等，不同的武器具有不同的能力，对应不同的敌人效果也不同。譬如，释放计算机病毒可以达到俘获对方机器人的目的，电子干扰可使对方的高科技武器发生混乱，比如指挥中心、飞行器等，低温射线可降低地面移动物体的移动速度，等等、等等。有好些我也没搞清楚，哎…，玩一代的时候，得学"孙子兵法"，二代还得让我补习补习高中物理，鹰翔的这帮家伙都当老师去得了，气死我也！啊！（捂嘴）好象我…我说得有点多了，有泄露机密的嫌疑，哎！各位看官，咱挣这点儿稿费容易吗？准备好手绢儿了吗？姚霖还威胁我说："…武器特性描述还没有最终定案，要是你给泄露出去，到时候玩家一看不是那么回事儿，就让你给作一个出来…"你听你听，多狠呀。还是策划闫国胜好，他当即表示"提烤鸭来见！"

各位！看到这，您咂摸出点儿味道没有，这鹰翔组内部意见并不统一，那天我就亲眼得见他们为"机器人能不能飞"争得不亦乐乎，估计对我的处理很可能到时候也就不了了之了，嘻嘻！我的心情好多了，好，我就卖个乖，再多唠叨几句

从设计蓝本上看，二代将会出现"人"的形象——宇航员，一些较高级的单位（比如：各种太空战舰）必须有宇航员才能运转；战舰上的炮塔可自由选择，被打掉或新俘获时还可重建；基地将需要能量输送管道连接起来，否则，各生产单位会拒绝工作（想让马儿跑，还能不给马儿吃草?）；敌我两方的武器将会不尽相同，有些只能通过"占领"才能得到；"占领"功能和一代一样简单；操控界面和一代基本相同，地图增加了一个"速查"功能，并且允许在快捷栏中直接选取建设和生产单位；难度设定分为两级，有相当大的差异，以适应相同水平的玩家；一部分武器需要在一个进攻后进行补给，"补给车"和"母船"具有此功能。…怎么样，蛮厉害的吧！对了，还有网络功能是必不可少的，并且在网络对战中还会增加几种新式武器，权作"友情赠送"吧！

以上即是本人费尽九牛二虎之力，获取的最新宝贵资料，大饱耳福吧。不过咱们得事先说明，"信则有，不信则无"，《生死之间》Ⅱ代的开发工作还在进行中，难保会有什么变化，到时候可别揪着咱的小辫子不放啊。据我个人认为，从已经完成和计划中的情况看，《生死之间》Ⅱ代应该是个不错的游戏，具有自己鲜明的特色，是很值得关注的。Ⅱ代的开发负责人姚霖说，开发工作总体还有大约三个月的工作量，由于加入了不少新东西，测试时间可能会长些；《生死之间》Ⅱ代完成后的下一个产品，将是一个全3D的游戏，技术准备从去年底就已开始了，很想做成中国题材的，策划案现在倒是有几个，但都不是太令人满意，要做就得做最好的，起码也得是有独特风格的，希望广大玩家有什么好的建议能提供给他们。……姚霖的一席话，说得我热血沸腾。的确，鹰翔工作室的条件不是国内最好的，甚至连中游也排不上，人员的能力也不是个个都很突出，但他们有不断超越自我、锐意进取的精神，这一年来制作水平和制作能力又有了极大的提高，国内的制作组如果都能向"鹰翔"一样，那咱们的国产游戏软件事业，不就大有希望了吗？更何况我们还有如此众多玩家的热心支持，相信国产游戏软件终将有一天，会象《C& C》、《古墓丽影》、《DIABO》…一样为世界人民所喜爱、收藏。



让我们——为国产游戏呐喊、助威吧！

（本栏编辑/CY）

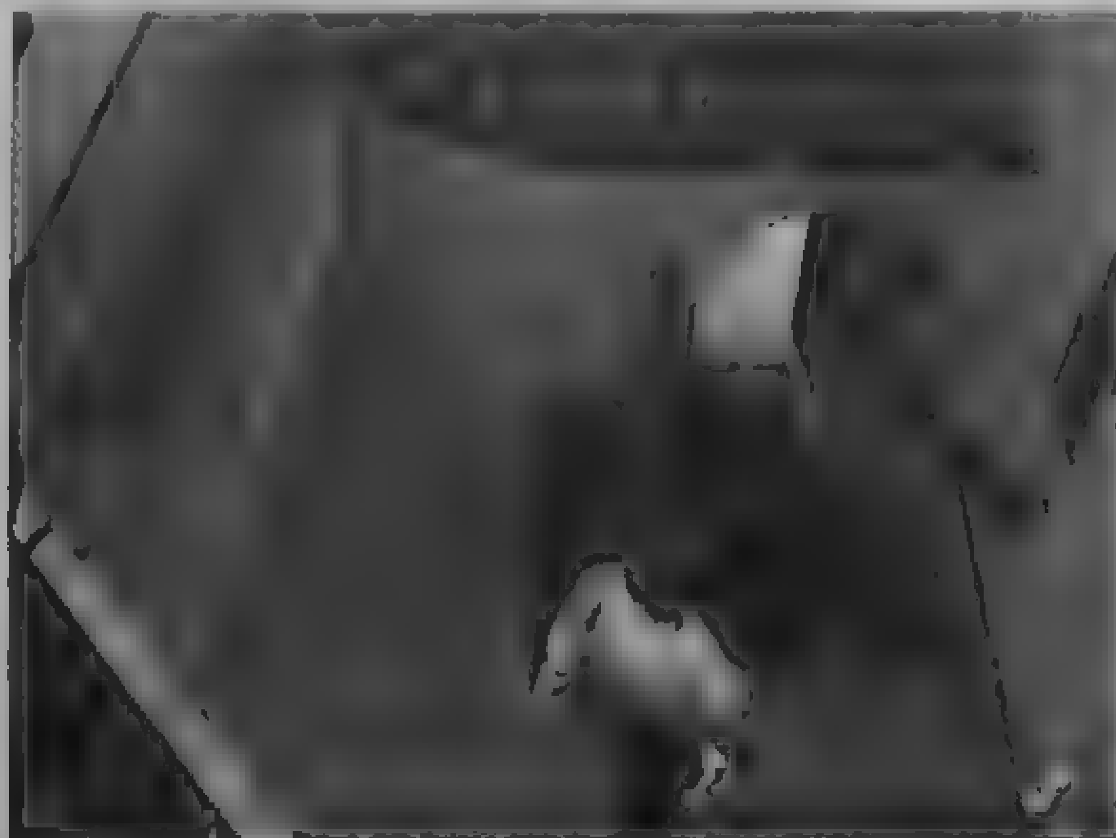
克瑞文的恐惧公理



■文/天骄创作室・吴冠军

我想一定有不少读者会对这个文章标题感到好奇，如果告诉你这是个游戏名字，你又会有什么想法？其实见怪不怪，大名鼎鼎的《文明Ⅱ》的真正名字乃是"Sid Meier's Civilization Ⅱ"，准确的称呼应该是《席德・梅尔的文明Ⅱ》，只因国内玩者都叫惯简称了，谁也不会再去提那本来的全名。外国人颇为喜欢这种在游戏名称前加上制作人名字的做法，这样一来，游戏出名的同时也会让制作人跟着名声大振，不久就可以成为金牌制作人了（跳槽可能比较方便）。将来如果以后本人有机会做游戏的话，名字一定要叫做《吴冠军的×××》。（哎哟，谁扔的香蕉皮？）不过这款游戏的命名倒不是制作人想露脸，而是……

游戏出版公司Cyberdreams即将把著名制作家和心理学家维斯・克瑞文（Wes Craven）的作品搬上电脑游戏舞台，让玩者的心灵好好接受一次"恐怖"的洗礼。这款名为《克瑞文的恐惧公理》（Wes Craven's Principles of Fear）的游戏能够带来比《生物危机》（Resident Evil）更强烈的恐怖冲击，无论是桌上的小刀、墙上的血迹，还是那静静躺在地上的尸体，都会给你的潜意识中塞进一股强烈的恐



惧气氛。而克瑞文不仅仅是想让你感到害怕，更是要你行动起来、战斗起来！现在是你将恶魔的脖子拧断并战胜心底潜在的恐惧的时候了

著名的"Last House on the Left"（1972年上映）、"The Hills Have Eyes"（1977年上映）、"Nightmare on Elm Street"（1984上映）以及"Scream"（1997年上映）等恐怖探索影片的制作人维斯・克瑞文在哲学和心理学领域都已经获得了很高的地位，并被聘为多家大学的客座人文学教授。他认为人类所有的焦急、忧虑和恐惧都来源于七种最基本的"fears"，它们是："对不良双亲的害怕"（Fear of the Bad Parent）、"对食肉动物的害怕"（Fear of the Predator）、"对快速下坠的害怕"（Fear of Falling）、"对溺水的害怕"（Fear of Drowning）、"对一成不变的害怕"（Fear of Immobility）、"对自我迷失的害怕"（Fear of Loss of Self）以及"对混乱的害怕"（Fear of Chaos）

这款结合以上深刻的心理学理论的动作冒险游戏是由Cyberdreams旗下的Asylum Entertainment负责开发的，这个制作公司曾出品过《盟军元帅》（Allied General）和《模拟农庄》（SimFarm）两款作品。克瑞文本人也参加了这款游戏的部分开发工作，主要负责脚本创作和后期审核。本游戏包含了各种层次的"恐惧"，从最初的、儿童时的原始恐惧，到复杂的社会、情感以及智慧上的"心灵恶魔"，引人入胜的游戏剧情中还含有深刻的斗争冲突。每一种恐惧都会向玩者发起鲜明的挑战，包括真实客观上的和主观头脑中的。例如蛛网、流沙能令玩者暂时失去活动能力；梦魇和幻想（克瑞文认为是使人不安的两大首要因



素）会孕育出恐怖病和混乱状态；此外所谓"超自然"的"食肉动物"会给玩者带来致命的生理上和精神上的巨大打击。玩者必须倚靠自己的能力去击倒这些令你坠入恐惧深渊的恶魔！

游戏故事中的主要人物是一对新婚夫妇，丈夫的父亲、妻子与其前夫的女儿与他们一起生活在位于郊区、外表普普通通的大房里，而丈夫的母亲则是最近才刚刚故去。玩者可以扮演丈夫的父亲或是妻子与其前夫的女儿，在这复杂的家庭环境中接受许多人性和心理上的考验。玩者除了可以独自完成游戏，也可与另一玩者合作进行探索。整个游戏的气氛，包括画面和剧情的处理安排，都与克瑞文的系列影片相当接近。举例来说，你同样能看到一个在大罐中漂浮着的婴儿，这被设计成游戏中的一个谜题，而在游戏中的这所古宅里也包含了许多通向"未知空间"的入口。这些设计无疑会得到许多熟悉和喜爱克瑞文影片的玩者的认同

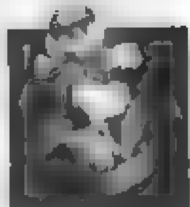
在制作技术上，3D材质贴图引擎创造出颇具触DEBUG感的游戏环境，人物角色的多边形建模制作可谓炉火纯青，游戏同时采用了第一人称和第三人称两种视角系统。游戏进行的方式结合了激烈的3D打斗和精彩的心灵上的思维搏战。克瑞文关于恐惧元素的心理学理论被完美地融入到这款动作冒险游戏中



笔者十分喜爱Cyberdreams这个在游戏界并不算大红大紫的发行公司，因为他们一直努力用游戏的方式去探讨关于人类本身的一些深刻问题，用游戏过人的艺术表现能力去刻画深层次的主题。尽管在技术上或外表上，Cyberdreams的作品可能比不过《雷神之锤》、《地狱火》这些当红的游戏，但那些喜爱深层次探索与思考的玩友一定会迷上Cyberdreams和她的制作精神的。其前一部著名的作品《无声狂啸》（I have no mouth, and I must scream），因其深刻而有力地揭示出战争的残酷、生命的伟大与人性的尊严这一严肃的主题，受到了专家的一致好评，游戏主角发自心灵深处的呐喊与自白令人动容、发人深省。朴素无奇的声光效果并未掩饰住它的光芒，因为内心的震撼无论如何都会比感官的刺激来得更加深刻、强烈。曾经看到一些言论，认为"游戏就是游戏，就是娱乐，艺术和教育的说法都是自欺欺人。"对此本人甚感痛心。对游戏的本质作此理解，制作出的游戏恐怕很难成为优秀的传世之作。笔者以为，游戏之所以至今仍未被国内外公认为是一门新的艺术形态，就是因为目前的大多数游戏除了娱乐外，还无法表现出像许多电影、文学作品那样的积极和深刻的主题。一位重庆玩友说得好，现时的电脑游戏作品就是娱乐性有余，而思想性、知识性不足。要知道，主题同样也是一部游戏的灵魂，游戏中其它的一切都是用来刻画主题的。主题刻画不深，游戏作品就苍白无力；主题刻画谬误，那根本就是文化糟粕，应坚决弃之。换句话说，主题即代表了一部作品的艺术价值的高低与取向。抛开内涵，仅仅讲求娱乐效果的作品纵使一时吸引了玩者，但永远也无法真正震动玩者的心灵。笔者认为，一部游戏作品的主题应该集中地揭示和颂赞人类社会中的真、善、美，借着游戏强大的交互表现能力深刻探讨人类及其社会的诸多本质及现实的问题。只有注入了这类具有深度意义的主题思想，游戏作品才是积极向上的，才会有可能成为铭刻于心的传世之作。

借着介绍新游戏的机会，顺便谈谈本人对一些"广为流传"的见解的看法。在预祝《克瑞文的恐惧公理》获得成功的同时，笔者深深地希望能有更多的游戏制作人学习Cyberdreams精神，共同努力，使电脑游戏作品真正跨入艺术殿堂大门的日子早日到来。

编辑/PC兔子





寄生前夜

■文／天津RPG联盟　杨子江

厂商：SQUARE　类型：RPG



The worst foe lies within the self……

这句话可以精确概括本GAME的情节。生命诞生之始，线粒体就存在于单细胞生物的细胞内。不知从何时起，线粒体开始为细胞提供能源，成为生命中不可缺少的成分。

在生物细胞内各种物质当中，只有线粒体具有独立的遗传因子。从另一方面可以将线粒体看作是生命的一种形式，一种寄生在细胞内的生物。按遗传学的著名理论，遗传因子的最终使命是尽可能多地繁殖后代。在生命进化的亿万年中，线粒体以10倍于细胞的速度在进化，但它们现在选择了与细胞寄生、共生的关系，是因为线粒体自身的遗传物质不足，亦或是其他原因？

“十几亿年中我们一直在等待。”变异，解放，进化。1997年的圣诞节，成为线粒体的解放日。

一、系统简介

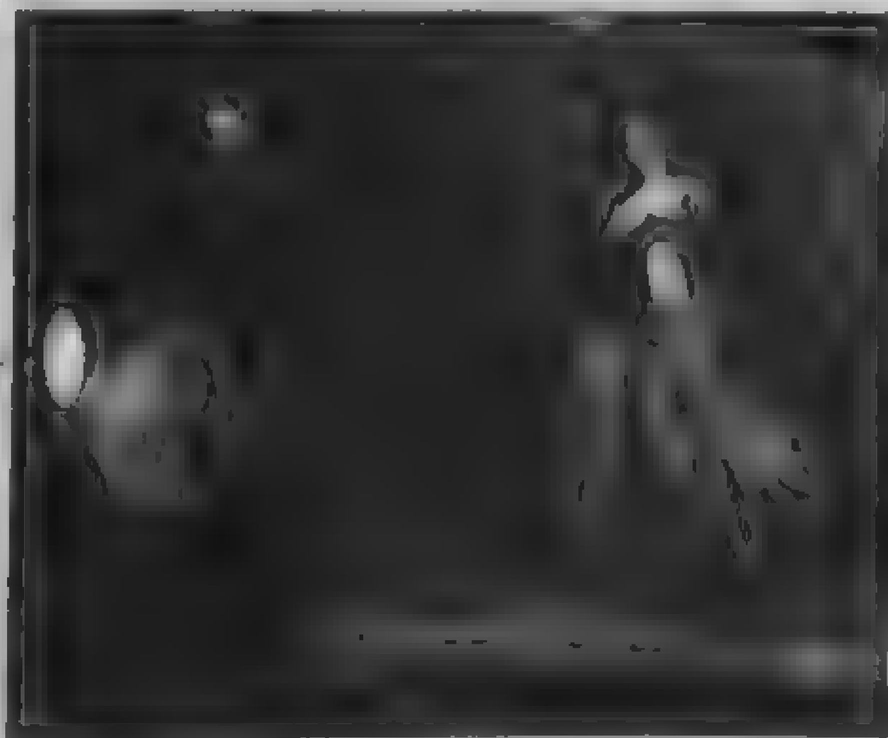
本游戏的指令十分简单上手，下面只将游戏中的精华：装备改造系统作一介绍，这是玩家能否顺利通关的关键所在。武器基本上是各种枪械，还有数量很少的几种警棍；多姿多彩的世界名枪改造本身就是件令人投入的趣事。

1. ツール和万能ツール

ツール是个扳手，它是改装的关键道具。在非战斗状态时按△调出菜单。倒数第2项“武器・防具をチューンナップ”即为改装。每件武器或防具均有不同的基础（BASE）能力值和强化部件（PLUS），另有些装备还有各种特技，这些在改装和装备栏中可清晰看到。

改装当然要以基础能力高的装备为主体，然后用ツール将其他装备上的强化部件或特技拆下装至主体装备中。这里提醒玩家不要拆错，改装时首先选定的装备是被拆解对象。

万能ツール是十分珍贵的道具，



它的妙用在于可将装备中任何东西拆下而不损坏原有装备。建议玩家在取得ツール改装前SAVE一下，如不满意即可LOAD重来。

2. BOUNS POINTS

每当LEVEL UP或通过一日的情节，会获得一定数量BP值。每100点可增加1个PLUS值，还可增加ACTIVE TIME和ITEM CAPACITY，使行动力和携带道具数量相应提高。

3. 如何获得最强武器和防具

由于ツール数量稀少，这就要求玩家在各版面仔细搜寻道具，以免遗漏。武器方面首先考虑ATTACK（攻击力），防具则以DEFENCE和P.ENERGY优先。在枪械选择上建议以手枪为主，其轻巧方便的特性会使AYA的行动力大大加强，而攻击力亦不逊于重武器。特技的改装也很重要，最终的究极武器防具应具备以下特性：

枪：2～3连射，3次行动，爆弹效果，酸弹效果。

防具：HP最大值UP，枪攻击力UP，道具+4，濒死HP回复，异常状态防止

连发功能只要2、3连射足矣，装备10连发功能的手枪形同废物。

第一日・变异

1997年纽约的圣诞前夜，大雪纷飞，人们沉浸在节日的欢乐气氛中。一辆豪华轿车停在卡耐基音乐厅前，25岁的纽约警察局警官AYA身着黑色晚礼服走出轿车。此时此地欣赏著名歌剧应是件令人兴奋的事，可AYA却始终提不起情绪。走进剧院，节目已经开演：年轻的王子爱德华苦苦哀求国王准许他与心爱的姑娘成婚，而国王认定她是媚惑男人的魔女，下令用火刑处死她。饰演女主角的美莉莎[illegible]，[illegible]中[illegible]了[illegible]化[illegible]。台上[illegible]身上相继起火，[illegible]团。美莉莎旁若无人地唱着，凄厉的惨叫声伴随歌声响彻大厅，整个剧院成了名副其实的人间地狱

AYA冲上舞台，举枪对准了美莉



莎。她对AYA平安无事略感惊讶，并呼唤AYA体内的细胞尽快觉醒。战斗中AYA感觉身体燥热，但未自燃起火。美莉莎也感到AYA体内有着和她相同的力量，并宣称自己是EVE。AYA仿佛进入了奇异的幻觉。

AYA清醒后美莉莎已逃掉，顺舞台左侧进入后台，发现一个地穴。此时剧场外救援队赶到，如出门可得到60发子弹。进入地下AYA发现一个金发小女孩鬼魅一般消失在空气中，AYA对她有种似曾相识的感觉。继续前进，在通道尽头左侧第一个房间里，AYA从死尸身上找到一把钥匙（がくやの键），还可以打电话记录进度。进入右侧第二个房间，在梳妆台前翻看美莉莎的日记，取得排练厅的钥匙。此时美莉莎正在演奏钢琴，口中不停自言自语，EVE和美莉莎背 来正在进行抗争，最终EVE宣布转移入完成。美莉莎（以后称EVE）在EVE控制下身体产生变异，打败她后从钢琴旁的地穴追至下水道，在神秘女孩指引下，打开闸门，再次和EVE相会，这次她自[illegible]出[illegible]只怪物后自己[illegible]掉了，对付[illegible]定要先集中攻击尾部

AYA走出歌剧院门口即被记者们包住，幸亏同事达尼艾尔（ダニエル）及时赶到解围。路上AYA顾不上听达尼艾尔的唠叨，脑中不停思索：那个神秘女孩是谁？为何自己与EVE会产生共鸣？

第二日・融合

警察局内部，AYA的同事们对歌剧院事件议论纷纷。贝克（ベイカー）部长听过AYA的汇报后决定派她全力调查此案，并发给AYA武器改造许可证。来到地下室武器管理科，找到トーレス主任，建议此时先不要使用许可证。整装后回到一楼，遇到达尼艾尔和他的儿子本（ベン）。达尼艾尔一年前与妻子离异，失去母爱的本十分寂寞。原来二人约好今晚一起观赏歌剧的，可达尼艾尔让前日的事件搅得寝食难安，哪有闲心去听歌剧，本只好失望地离去。

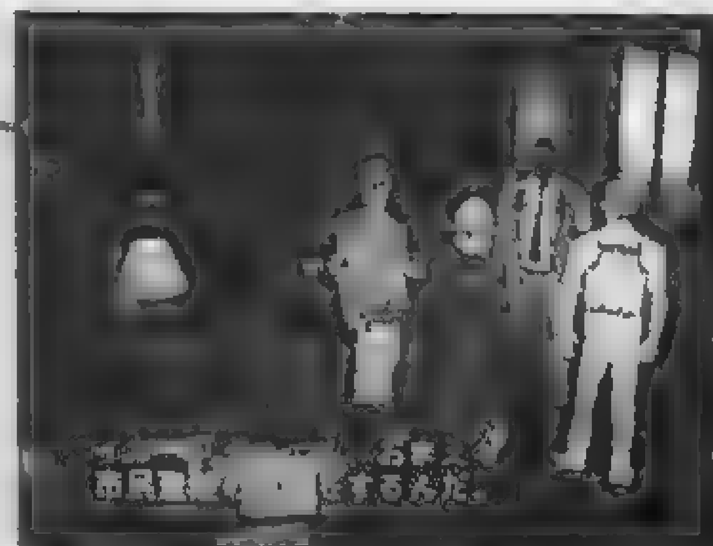
回到办公室，贝克部长让AYA出席记者招待会，以满足媒体的好奇心，并叮嘱AYA保持缄默，必要时以无可奉告推搪。会上贝克对此事件含糊其辞，将AYA的生还归功于警察局的专业训练，可AYA还是将事实说出，霎时记者们大哗。贝克见势不妙，强行中止了招待会，并大发雷霆，因为这会在市民中引起极大的恐慌。此时有警员报告，美国自然历史博物馆的哥伦布博士近日发表了线粒体在遗传中作用的相关论文，AYA便同达尼艾尔驱车前往调查。路上达尼艾尔向AYA介绍了有关哥伦布博士的情况，他是遗传学权威，性格孤僻，是个工作狂。

在博物馆一楼的登记簿上签字后，来到二楼实验室，AYA见到哥伦布博士时又有一种似曾相识的感觉。博士对人讲起线粒体的一些基本知识，但对更深层次的问题他闭口不答。

在警察局会议室，贝克部长得到情报，美莉莎预定于今晚在纽约中央公园露天音乐厅演出，但现在还没及时疏散观众，通讯联络又已中断，情况十分紧急。达尼艾尔大惊失色，因为儿子本正在那里。公园门口，达尼艾尔不顾一切要硬闯，但刚一靠近门口袖子就燃烧起来。现在只有看AYA的了

在公园门房的抽屉中找到CPの键，可以打开上锁的大门。来到音乐厅遇到EVE，她笑道这是亿万年来值得纪念的圣夜。全场观众细胞内的线粒体开始活动，细胞不断流出，汇集成巨大的液态细胞群。面对惨剧AYA愤怒不已，出门时又看到神秘小女孩，跟着她便可以追到EVE，当然不可错过珍贵的道具。EVE请AYA上马车细谈，上车后马忽然自焚狂奔。AYA与EVE经过一轮交锋后，马车失控，AYA被摔昏过去……

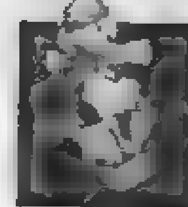
纽约市如临世界末日，全体市民均奉命撤离。AYA醒后发现达尼艾尔救了自己，还有来自日本的科学家前田先生。前田谈起几年前日本的线

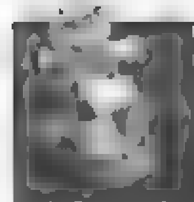


粒体解放事件，并对AYA的抗御力表示惊讶。AYA十分痛苦，她怀疑自己是否与EVE是同类，达尼艾尔的鼓励使AYA稍为振作。

第三日・淘汰

在周围的武器店和超市收集道具后，三人驶向博物馆。在二楼实验室前田通过电子显微镜观察发现，





EVE 是由 [illegible] 在 AYA [illegible] 检查，[illegible] AYA [illegible] 危险存在 [illegible] EVE [illegible]

[illegible]

[illegible] 象损坏，达尼艾尔一把抓住哥伦布问个究竟，博士快速关掉电脑，斥责警察滥用职权。由于证据不足达尼艾尔只能放了他，众人悻悻而去，前田解释说那是器官移植 HLA 型适应者名单

回到警察局却发现苗头不对，这里显然出了事。在武器管理科，トーレス主任被警犬咬死。AYA 追上 2F，贝克部长正在保护着本与变异的警犬苦苦拼斗，亏得 AYA 及时赶到（战斗中一定要先攻击敌中央头部）

第四日・受胎

在三楼鉴定室找到前田，得知 EVE 要通过人工授精培植下代线粒体



完全体。AYA 来到圣弗朗西斯医院（圣フランシス），突然想起这就是幻觉中多次出现的场景。乘电梯上二楼，电源被 EVE 切断。取得三个特殊道具ヒューズ，将其放入电闸，接好电缆使可以恢复供电。在管理室找到一把ピラの键，进入解剖室。在高压氧仓的尸身上找到青色 CARD－KEY。到一楼病房从护士手中取得绿色 CARD－KEY，[illegible]

[illegible] MAYA [illegible]

乘特殊电梯到楼顶。这里有一只巨型蜘蛛。干掉它后，AYA [illegible] EVE。此时美军航母的 [illegible] 中编队攻击失败。飞机撞向医院大楼，AYA 要迅速向左下方撤退。往其他方向逃跑均会 GAME OVER。这是一场失败的战斗，EVE 已经成功取得精子，看来这一切都是蓄谋已久

第五日・解放

在唐人街（CHINA TOWN）尽头的下水道口进入地下水道，这是一个并不复杂的迷宫，在十字口基本上向东行即可走出下水道。在制御室将水闸电源打开后，停留在这里的巨大细胞群就会逃掉。关掉电源 AYA 来到地铁（SUBWAY），打倒 BOSS 大蜈蚣后，从大桥尽头的警察尸体上找到地铁车站钥匙，由出口（EXIT）返回地面

巨大细胞群向着博物馆方向移动，AYA 顾不上和前田联系，独自一人来到博物馆。哥伦布诡秘的人影一闪即逝，AYA 跟踪而去。博物馆的门均被电子装置控制，道路虽复杂但也并不难走。在二楼找到一支扶梯到[illegible]楼，在三楼由玻璃窗跳至二楼，到控制室解除电子锁。回到二楼哥伦布的实验室遇见前田，取得前田自制的特殊武器“前田 GUN”。真相败露的哥伦布想偷袭 AYA，达尼艾尔赶到将他摆平。哥伦布毫无惧意，他认为自己的伟大使命已经完成，遂呼唤 EVE 将其化为灰烬。

[illegible] 在 EVE [illegible] BOSS [illegible] 3F [illegible] 手枪 MG 改 2 [illegible] 和ツール，装备后就可挑战 EVE 了。以下是大段精彩强



制性情节，EVE 完全体即将诞生，AYA 双手举枪一步步逼近。EVE 召唤巨大细胞群，组合为巨人来保护她顺利产生完全体

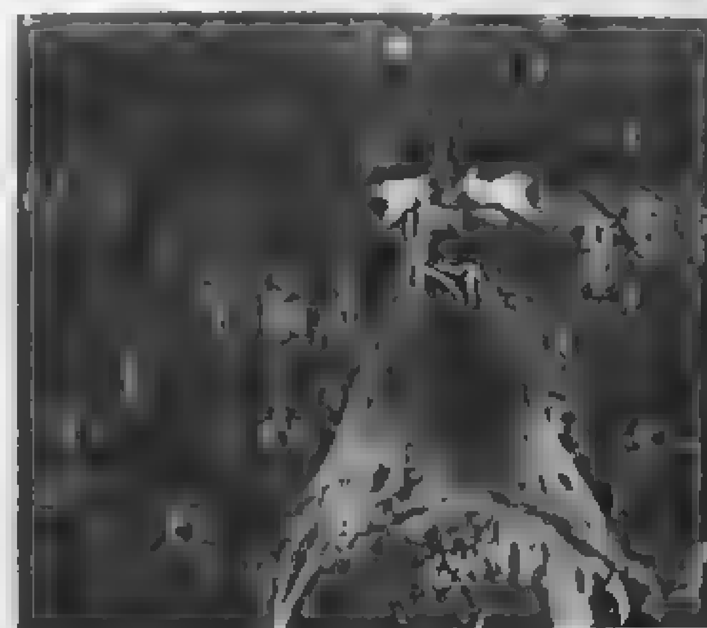
停泊在海湾的航空母舰编队奉总统命令驶向自由女神像，对巨大生命体的第一轮攻击完全失败。舰队司令官请 AYA 三人登舰商议作战计划。以现在最新的时限式导弹能够击毁巨大生命体，但弱点是射程太近，而飞行员又无法接近，作战成败全靠 AYA 了

在直升机大队护卫之下，AYA 驾驶武装直升机起航。为保护 AYA 顺利进入导弹射程，勇敢的美军飞行员全部牺牲。

AYA 果断扳动发射钮，巨大生命体终于被消灭，其硕大畸形的躯体倒在自由女神像上。AYA 并未返航，在不停的盘旋监视中，她目睹 EVE 的复活。为了一切的一切，她要打倒 EVE。战斗异常艰苦……

第六日・[illegible]

[illegible] 后的 AYA [illegible] 舰，胜利并未给她带来喜悦。AYA 凭直觉感到噩梦并未结束。EVE 的覆灭并没能阻止 EVE 完全体的诞生（打开舱门前勿忘记录）。巨大的热量使整个舰队变成火海，一个形貌丑陋却长着天使般翅膀的小东西跳到甲板前，它就是 EVE 的完全体，共有 3 次变身 4 种形态、



打倒这似是不死之身的 BOSS 后，AYA 要逃向发动机室。中途停留如超过 3 秒便会 GAME OVER，遇岔路一定要向左走，到达发动机室要将控制台开关调至超负荷运转。当 AYA 纵身跳向大海时，整个船体发生大爆炸，噩梦终于结束了！？

情节补充

AYA 的姐姐 MAYA 就是 EVE 的宿主。幼年时 MAYA 因车祸丧生，角膜移植给右眼视力弱的 AYA，肾脏移植给了歌剧演员美莉莎。由于线粒体是母系遗传，EVE 完全体必须使用去除父系 DNA 的人工精子才能顺利诞生，这也是吸取了日本线粒体解放失败的教训。

这是蓄谋已久的计划，加上科学狂人哥伦布的协助方得以成功。美莉莎为了避免移植肾脏产生排斥反应而长期服用免疫抑制剂，EVE 因此得以完全控制她。

[illegible]结局

仅通关一次是不能见到真正结局的，玩家仔细观看 ENDING 的话不难发现，在长长的百余位制作人员名单后，会 SAVE 一个 EX ROUND 2 的记录 DATA。再次开始时选 EX GAME，通关的最强武器和防具会继承下来

第 2 遍会有新场景摩天大楼，绝对是对玩家毅力的一个挑战，大楼计 70 层，每层均有仓库，往常被视若珍宝的道具在这里如垃圾一样普通。当然每层都是迷宫，且无记录点。迷宫设计类似《风来西林》系列，每次进入道路均会不同。当每 10 层击倒 BOSS 后，会取得电梯钥匙，此时一定乘电梯下楼回去 SAVE。这里将两个难对付的 BOSS 介绍一下：50 层是只大甲壳虫，攻击力很强且带毒性，因此防具要有防毒特效。它会产卵，卵生幼虫会很快长大，长大的幼虫又再产卵，如此下去玩家必遭灭顶之灾；故此一上来就要把所有厉害招数使出，争取在幼虫出生前消灭它。70 层 BOSS 有许多毒蜂助阵，这是最大威胁，要先消灭毒蜂后再攻击其本体。

最终的 BOSS EVE 才是真正的线粒体本体。在线粒体亿万年进化过程中，以 AYA 的姐姐 MAYA 体内线粒体进化最完全，EVE 为防备美莉莎和产生的完全体失败，在此筑巢做最后准备。理论上 AYA 是由于移植了 MAYA 的角膜才具备抵抗外来线粒体侵袭的能力，实际上按线粒体母系遗传的角度看，AYA 体内的线粒体何尝是等闲之辈。生物进化过程中处处体现着弱肉强食、适者生存的理论，AYA 的胜利不过是线粒体之间的强者决斗罢了。

最后 EVE 携带 MAYA 的线粒体进入 AYA 体内，听她们在 AYA 体内的争吵，似乎暂时不会有何举动（是没能力打败 AYA？），但线粒体不会从生物细胞内消失，人类与线粒体之间的斗争远未结束。

评价

PE 是 SQUARE 美国公司的首部作品，可以说是影响深远的巨作。游戏中处处体现出美国风格的那种爽快感和亚洲人在人物设定、剧情铺垫方面的细腻表现。游戏画面和 CG 超越 FFⅦ已不是 PE 的主要特点，其整体系统的突破创新才是最令人流连忘返之处。

编辑笔记：

PE 打出 CINEMATIC RPG 的招牌，是 SQUARE 执着的游戏电影化理念的又一次展现。借助美国方面首屈一指的 CG 技术，配合 SQUARE 擅长的镜头运动、剪接手法，PE 的画面表现的确出色。游戏系统相当明快，但在人物行走的处理上不太令人满意，AYA 的款款莲步太“淑女”了。与不久前大出风头的《生物危机 2》相比，二者各有千秋，也颇多相似之处。并不那么有趣的是，两部游戏不约而同标



明“带有血腥暴力成分”。PE 中精细描绘的种种生物变异场面较之《生物危机 2》，视觉冲击力有过之无不及；但过分强调感官刺激只能营造出不入流的恐怖氛围，并对青少年的身心健康产生令人质疑的影响，这是游戏厂商和玩家都该重视的问题。

编辑／阿威

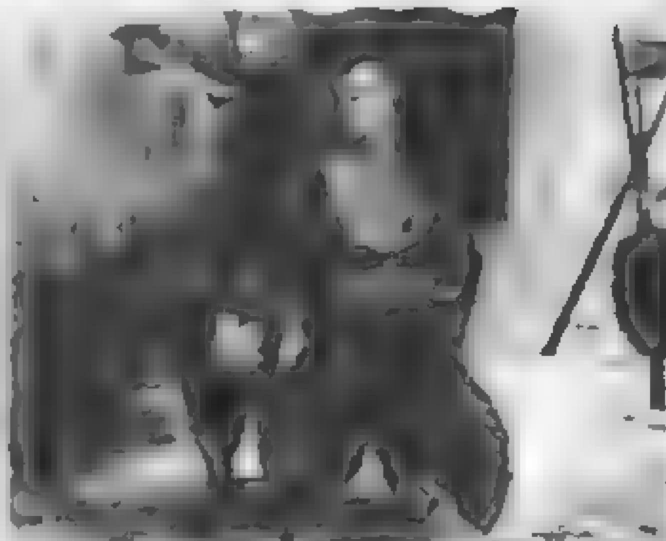


"卑劣"的名著

——《天诛》的诱惑

■文·[illegible] FIELDMOUSE

厂商:SME　类型:ACT



"只露出邪恶的双眼，在草原上狂奔，拔刀吧，忍者……"相信广大的Game Fans对忍者的认识最早来源于当年在FC上红极一时的《忍者龙剑传》(TECMO出品)，那种来自扶桑带着黑暗与神秘的氛围不知倾倒了多少玩家。如今一种全新体验的忍者3D版——《天诛》在PS上隆重登场了。



《天诛》的副题为"立体忍者活剧"，可以说就是《天》的定义。活剧是日本的一种室内剧种，相当于我国的话剧。SME正是本着这一点将一个个的剧目(任务)在3D舞台上展现于玩家眼前。

游戏之初有"开始任务"、"忍术指南"、"其它设定"三项。在"其它设定"中可以设置难易度、音乐音效、记录读取、对应振动手柄等。

说到"忍术指南"，笔者认为称之为"生存挑战"还差不多，简直比少林十八铜人还恐怖：不能使用道具不说，而且完全没有"指南"那种轻松自由感。不过可以先在这里熟悉操作：十字键:方向控制；□:斩；×:跳跃；○:蹲；△:使用道具；L2R2:选择道具；L1:忍者视点，配合方向键观看；R1:隐蔽，随地形情况不同有不同反应。如在树林中为蹲，在有人走近时为贴墙站立(此时配合忍者视点偷窥敌人动向可令玩家有身临其境的感觉)。另外还有几个小技巧:R1+方向键两次为就地翻滚，可以避开巡视(想过像电影中成龙那样，做一个空翻下地再接前滚翻的滚做动作吗?[illegible]；[illegible]为冲刺；战斗中L1为防御。

在"开始任务"后，有力丸和彩女两个人物供玩家选择。力丸刀长力沉，是"初心者"爱用之人；彩女敏捷而力



弱，为老手专用。接下来是道具的选择，因为只能选择总数为15个的4类道具，所以在此先对基本道具作一个简单的说明，玩家可以根据每关不同的需要带上必需的用品。

抓钩：自带道具，有了它就没有翻不过去的墙；不过若是将《天诛》当成《侍魂3D版》玩，也不妨做君子，光明正大地从正门[illegible]进去

手里剑：太熟悉了，不必介绍，但在本游戏中用处不大

铁蒺藜：撒在路上，扎破车胎(错了！是脚板)，不小心自己也会受伤而作捂脚单腿跳的可爱状(？)。

神奇的药剂：喝了HP全满，说来不幸，BOSS也有此物；如果重伤他而继续攻击的话，他会喝一桶，然后就……(气人)

爆弹：类似手雷。

烟雾弹：烟多得自己都看不清，更别说敌人了。

地雷：威力甚大，慎用；笔者曾用四枚这个东西让高大英俊的南蛮海盗船长(基德?)死得无比冤屈，但也因为未及时脱离"作案现场"而一命呜呼。不过看着自己满身是火地牺牲也有一种悲壮的美(变态？)

饭团：掺有迷药，可以将狗(人)迷倒。这里有个小经验与大家共享：将饭团扔给狗，狗不会一口吃掉，这时将狗干掉还可以将饭团捡起(接着吃?)，但投给人那就真是"肉包子打狗"有去无回了

眠药：让人入睡，看过武侠小说的朋友知道接下来该干什么了……

五色米：像阿雷德妮的线团一样，让玩家不会在迷宫中迷路。除了这些东西之外还会有隐藏道具出现，规律是上关中发现的隐秘点越多出现机率越大，如符咒可以使增跳跃力许多。也许会有弹药无限的火箭筒出现罢(笑)?

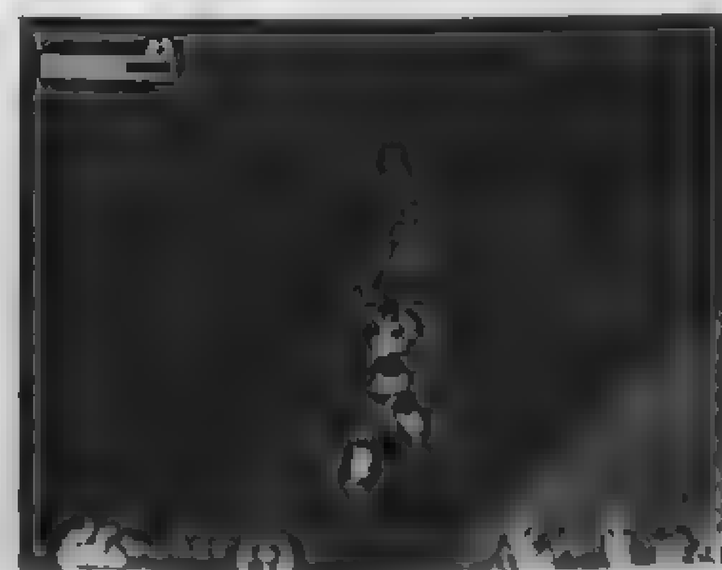
进入游戏画面左下方有一个小亮点，那是生物的气息反应，亮点大小会反映距离远近，好好利用这个吧！不过它不能反映具体数目，也许自以为神兵天降一跃而下，却见一群剑手正开怀痛饮呢！

游戏中的任务共有8个，需要玩家有精湛的技艺及快速的应变能力。下面简述一下任务流程。

一、成败恶德商人

越后屋是一个不懂得什么是满足的人。他拥有极大的权力，不断向村民施放高利贷，更聘用浪人来当他的走狗，帮助他为非作歹。人们生活在水深火热之中，而这次任务便是要潜入他的府邸，诛杀恶人为民除害。

这关中的敌人不是很多，可以趁这时再练习一下各种操作。应当避免从大门正面走入院内，要善于利用抓钩攀上屋顶，从上面潜入屋中。在这里，越后屋会派出佐佐木半兵卫出战，而他亦会在一旁突施冷箭；屋内还有一名女子，不可让她被害。应该不理半兵卫的挑战，尽快走近越后屋将之手刃。



最佳捷径：直接由起点爬上墙，向右走过花园后越上高出的建筑物，从屋顶的秘道跳下

二、运送密书

此关的任务是将一封书信转交给乡田松之信，其实只要到达城门口便可。敌人主要是忍者及野犬，要有效地利用五色米来掌握如迷宫般的道路；街上的火把可以伤人，不要靠近。

最佳捷径：在起点避开狗的视线后，向左跳入黑暗中，走至尽头爬上屋顶，在河边干掉女忍者后，直接游到对岸，最后小心走到终点。



三、拯救俘虏

到邻国进行秘密活动的彩女近一个月来完全失去了联络，这时力丸得到来自邻国的线索，得知彩女被敌人关押在"虎鸦之森"中。这次任务便是到"虎鸦之森"去解救彩女。森林中的巨树是隐藏行踪的最好工具。狼群的敏锐嗅觉和攻击力都是不容忽视的，而洞穴内也布满了陷井。看守彩女的是牢番隅，他的身边有一匹狼和一头熊配合他不断旋转巨棒进行攻击，难觅空隙。玩家应与敌人拉开距离，先杀掉行动较快的狼后，再看准牢番隅攻击后的硬直时间，以快速的连续技将之消灭。战胜后会初遇鬼阴，幸好他没有战斗之意，救出同伴即可。

最佳捷径：开始后立刻回头走入洞穴，走小路途经一个房间，不用理会房中犯人，直接走到桥面中央，趁前面的敌人未发现时跳下右方的平台，小心干掉三个敌人后即可到达关底。

四、邪教　教之御神体

最近，乡田领地内突然出现了一个自称万字教的教派，教徒们不断于各处招收信徒入教。但据可靠消息，其真正目的是强迫信徒们去开采一种名为"咒缚石"的邪恶之物，据说此石可将人的灵魂封印。为避免邪教以咒缚石为患人间，力丸决定潜入邪教本部"金王寺"夺回咒缚石。这关的目标是寺院内的神像，且必须以抓钩爬上其顶部。要多利用饭团消灭敌人，提防别从寺院外崖壁处失足掉下。邪教异形信徒们的火焰攻击很是麻烦，教祖的攻击力更高，但防御力很低，可以找一块空旷的地方以直线连斩攻击，一旦他挥棒就跳开，以此重复便可。消灭他后鬼阴正式出来挑战，他的三连击很强，应小心对付，当其体力到100左右就会撤退了。

最佳捷径：从起点贴近右方树林行走，用抓钩直接爬上屋檐，一直走至有神像的建筑物，入内杀掉两个教徒后攀上神像的头顶。

五、南蛮海贼之来袭

在海贼中臭名昭著的巴路玛船队强行停在了乡田的港口，他们的目的自非经商，而是霸占港口，更以武力威胁进入港口的商船强抢货物。乡田明白如果继续这样的话，不仅危及城中的百姓，而且也危及到国家的威信。这次任务便是受乡田的委托杀死巴路玛。海贼们手中的南蛮枪威力十分恐



怖，并有人在背后放冷枪，必须先将枪手干掉。巴路玛船长的刀回转范围甚广，而且会连续技。不过让人笑破肚皮的是这家伙身为海贼居然不会游泳，只要将他打入海中即可。

最佳捷径：玩家可选择过桥或者下河，再跳上屋檐，直接跳到紫色大屋上，杀死正下方的守卫后即可跳下海，

沿右方游至海盗船的船尾，最上[illegible]钩爬上船

六、姬之大病

乡田的爱女菊姬患染上[illegible]行病，城中的名医纷纷[illegible]，但都无功而返。为了挽救[illegible]，力



九准备到天狗栖息的支婆山的高峰上，去采极其罕有的草药——气命草。森林右边是悬壁，应多加小心。在狭窄的山路也要注意连续技的使用，小心掉落。

最佳捷径：贴右边崖壁走，到达窄路后留意不要让敌人发现；通过对岸时会与敌人碰个正着，虽然无处藏身，但只要快点离开再在后段杀多点敌人即可补救。

七、鬼之城

邻国的赤间时糠是乡田家族的世交，突然被一群带上鬼面的忍者军团袭击，家臣们全部阵亡，赤间在天守阁自尽而死。乡田松之信为了替盟友报仇雪恨决定派忍者前往赤间居城刺杀敌人首领。

若没有绝对的自信就不要由正门进入，地下通道内会有许多的敌人，天守阁需经楼梯到达。首领为鬼阴，体力200点而攻击力也颇高。防守住其疯狂的进攻后，以连续技予以还击，动作需快，同时要注意鬼阴也会回复。

最佳捷径：开始后马上用抓钩攀上门栅，向左行看准机会跳下护城河。走进城左下方的秘道后以最快速度沿斜道到上层，最后从楼梯登上天守阁。

八、向暗之城进发

[illegible]定以两人之力直捣敌人的巢[illegible]，消灭鬼阴，救出[illegible]。就算战胜鬼阴，[illegible]表。鬼阴只不过是在此撑罢了，[illegible]依以上关的打法便可，但是途中[illegible]的实力不容[illegible]尽头会出现[illegible]与冥王决战。他的攻击不过是从手中屏把圣剑放出的闪电，只需与他进行近身肉搏便可。最后，精彩的结尾请玩家自己慢慢欣赏

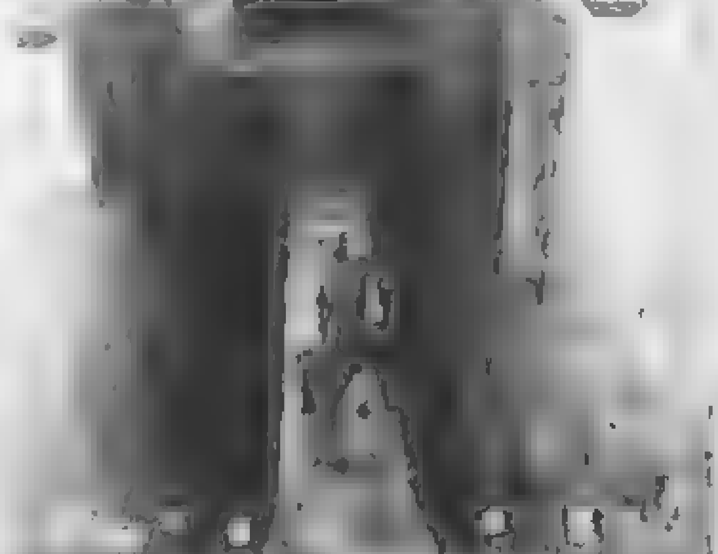
好了，现在来谈谈《天诛》真正诱人之所在吧！你是《侍魂》迷么？渴望在樱花树下充满武士气概的对峙么？也许你曾认真地认为忍者就是家FC或MD游戏中一个接一个的当头·刀翠，那么你错了。记得在《影武者》中，降伏一郎对暗杀了德川家康的忍者甲斐六郎使用"卑劣"这个形容词，当时笔者很难接受，因为原作夫笔下的六郎是很酷的。但玩到《天



诛》之后，才发觉忍者为了达到困难重重的目的加上强烈的孤独感，这时候相对于正统的武道，卑劣是他们肮好的防具，而在这卑劣后的荣誉则如沙中黄金般隐隐发光。为了追求最高的荣誉，让所有的敌人都毫无知觉地死在自己刀下，这就是《天诛》的诱惑，而《天诛》更是细致地体现出了暗杀与"明杀"的区别。

在感受孤独的杀意时笔者又想了许多，如果这个游戏能联机该多好

[illegible]，首先敌人[illegible]不大叫示警。



而是过来单挑(武士道?)。再者没有任何一棵树是可以爬的，见过不会爬树的忍者吗？笔者是做梦都想从樱花绚烂的树丛中跳出将敌人干掉呀！另外没有水下戏也不过瘾，而且敌人落水即死，简直像BUG。关于贴图缺损和以上问题都交由"水银"、"妖刀"或是什么别的东西去处理吧(能实现吗?)。

"扑通、扑通"，在撩人的夜色下我听到了自己的心跳。"好啦，那家伙背过身了。"我冲了过去，耳边又听到了风声……

编辑笔记

(NIGHTMARE CREATURE) 最近在PC及PS上都颇引人注目，《天诛》在很多方面与之相似。二者明显的区别在于《天诛》浓重的东方色彩和更自由的游戏进行方式。印象中SONY的游戏音乐都相当不俗，作为SONY音乐公司的作品，《天诛》将这一优点发挥得淋漓尽致。也许会有人说这又是日式文化的侵袭，其实且不提那"临兵斗者皆阵烈在前"的出处，正统的武士精神何尝不是源自华夏？再说国内的游戏厂商也有些不争气，什么汉代到隋唐朝传奇之类的"资源"不利用，只会取些武侠小说的皮毛，可惜.

编辑：阿威

《铁拳3》初步印象



■文／宋玉

被誉为PS上最强3D格斗GAME的《铁拳3》终于面市，虽说画面并不十分理想，CG稍欠火候，制作上给人一种急躁的感觉，但其游戏性和操作性都不令人失望，绝对是一款值得一试的佳作。另外更加入了TEKKEN BALL MODE及TEKKEN FORCE MODE两个相当有趣的SUB GAME，可以说是足以令玩家满意的

一、TK3新要素印象

新要素1：横移动

短按2次方向键上或下，人物可向屏幕内外移动。这并不能算是什么全新设计，但在2代中，虽只有三岛一八有接近时短按一的侧移指令，就已有人创造出"侧移+风神拳or雷神拳+空中连击"这样的恐怖招术；而此次风间仁的"鬼杀"指令更是改为横移中RP，看来这种"横移中浮起技+空中COMBO"的攻击模式将会给玩家留下深刻的印象。然而必须注意不要在对手已发出攻击后使用，否则十有八九会在移动中遭受打击，相反，另一体现自由度的设计"大跳"系统在本作中被取消，也许是多数玩家感到不易掌握的原因罢

新要素2　集气攻击

将4个攻击键同时按下，人物的铁拳便会发出强光并作出集气姿势，集气结束后攻击力明显提高；但如在集气中遭受攻击的话损失也相当惨重。经常玩KOF系列的玩家想必都知道什么时候该用吧！

新要素3　受身

目前这一纯正的柔道用语已随《格斗之蛇》一起为越来越多的中国玩家所了解，此次TK3中也引入了这一系统。在被打倒落地的瞬间按下攻击键，画面中的人物便会站住而不倒地。同时为防止对手攻击还设计了受身后的躲闪动作：受身时按拳键向内、按腿键向外侧滚闪避，很严谨。

新要素4　牵制起身踢

在《铁拳》中跑动攻击是非常可怕的，如果不幸被打远的话，对手只要跑动起来，便会自动向倒地者狠狠补上一脚。在TK3中的这种情况下，倒地者只要同时按住↓与○键便会伸腿将跑来的对手踢倒；但时机的掌握非常关键，一旦出脚过早则会遭致更可怕的攻击，倒还不如挨那一踩的好

二、部分人物特点印象

TK3中众多面孔都与2代人物有着千丝万缕的联系，但未必都能轻易上手；而且由于系统被调整，2代中有些好用的连续技已无用武之地，比如NINA的TAMMING COMBO& RIGHT UPPER，由于加入了横移因素，除非对手被COUNTER且前两下全中，否则第3拳绝对挑不起来，之后的空中连击就更无从谈起。因此不管是老手还是新人都必须从头练过才行了。

PAUL：与前作相比招式风格改变不大，但连击速度有所提高，并且由于中、下段组合技很多，因而极难对付。与"崩拳"同样指令但换为左拳的"里疾风"是十分实用的浮起技，与多种空中连击配合足以令任何对手胆寒。值得注意的还有新技SOMER SAULT NG，还记得前作中LAW的结尾吧？PAUL曾有过一次失败的脚刀动作，就是这个了(NG即NOT GOOD之意)。

LAW：名叫FOREST的新一代LAW与其前任相比变化不大，加入了李超狼的一些招术（可惜没有无限连腿），仍然十分易使。横移中的新技DOVBLE DRAGON是最具奇袭效果的腿技，另外对于喜欢背身作战的对手，TRAP LEFT LOW将使他吃足苦头。

LEI：雷武龙与其在前作中的表现相比可谓是判若两人。他被追加了五形拳（蛇、龙、豹、虎、鹤）及醉拳中的许多招术，且五形间可以相互转化，招式绵延不绝变化多端，但要用好他也并不容易。

KING：新一代KING的招式增加了很多，其中3/4是投技，很多原有招式的指令也被简化。前代中大受好评的摔投连续技更增加了两套，尤其是"风SPECIAL"和RAGE WIND竟然无法解脱。另外还从VR3中借鉴了倒地投的概念，依自身与对手位置不同有10种之多。看来如果不想早死的话，还是离他远些为妙。

NINA：NINA的招术仍是最多的，因此活用这些招术成为致胜的关键。由于NINA速度极快，因此很多连击不必发全，在突然收招时，自身的收招硬直会短于对手的防御硬直，可以抢先一步突然变招。在摔投连续技方面新追加的起始技"失脚"是无法解脱的。TK3中冷美人NINA的实力仍是不可低估的呀!

YOSHIMITSO：TK3的吉光形象及招式都改动很大，不但不可防御技极多，而且还出现了像"御灵削"这样夺取对方体力同时还能回复自己体力的凶恶技。不知为什么，吉光虽然极易使用，笔者却总不喜欢他，也许是本人的"美女军团"屡屡被他剿灭的缘故吧!

JIN(前作相似人物：三岛平八、风间准)：风间仁的招式基本可分为三部分：三岛流

[illegible]空手、风间流护身术[illegible]作中风间准的标准浮起技"[illegible]"横移动技，因而更易使用。[illegible]手及新技中可作为空中连击[illegible]，因此风间仁是十分容易上手的角色。攻击力也颇值得信赖。[illegible]

HOWA RANG([illegible])：与白头山同为[illegible]，攻击方式却不等同他的[illegible]：[illegible]有打击技转入左姿与右姿，再因左姿与右姿中踏前脚的不同，而导入完全相反的两套连击，达成预期攻击效果的关键便是准确识别踏前脚。由于连续技极其丰富，而且上中下段变化多端，因此只要具有敏锐的观察力，他是绝对不会让你失望的

EDDY GOLD(前作无相似人物)：EDDY的攻击方式特点鲜明：那就是由打击技进入状态技，再由状态技进入该状态下的打击技，如此循环往复，可见进攻便是他最好的防守。经常可以见到一些初玩者选用他后，乱按一通却往往能轻松取胜，他的可怕之处可见一斑。

JVLIA(前作相似人物：米歇尔、王椋雷)：因为是米歇尔的养女，招式自然是跟从其母了；指令亦无太大改变，2代的连招大多好用，就当她是米歇尔来使好了（而且不用看半老徐娘的照片），攻击力和速度都不错。

GUN JACK(前作相似人物：JACK－2、P－JACK)：用一句话来讲就是集历代JACK之大成。基本上原有的JACK技都可以使用，如果曾经钟爱的话，再熟悉一下新添的浮起技应该没有问题了。毕竟只有他一人拥有真正的"铁拳"啊！

熊：新添了一些猛兽特有的攻击方式，另外也掌握了一些平八的绝活（挺聪明的嘛！），比如熊鬼神拳便是相当有用的浮起技，而不可防御的红返甚为搞笑。

BRYAN FURY：身高力猛的角色，多以上、中段攻击为主，迫力颇强，而下段攻击又具有击倒效果，浮起技的成功率也令人放心，绝对是值得一练的人物。

三岛平八：平八爷此次强势而来，招式[illegible][illegible]，[illegible]——[illegible]，[illegible]

ORGE：[illegible]，[illegible]齐了不说，不可[illegible]2[illegible]下前进[illegible]，还[illegible]DAMON/BITE。够勇！如果你要用他来找笔者对战的话，[illegible]——还是让AWEI来陪你玩吧！

XIAO YU(前作无相似人物)：虽然林小雨是作为前两作中李老爷子的弟子出现，但也仅仅继承了一招"花空蹬"而已，其它则尽是新技。由于年小体弱，攻击力甚低，主要战术便是利用极多的移动技及上、中段攻击无效的"凤凰式"与对手周旋。另外，她的背向技巧也极多，连技甚至比梅小路[illegible]还恐怖——竟然有背向下段挡格技！只要发挥出速度与反应的优势，用她取胜也并非难事

（本失人和变化不大者不提，博士和小龙太"脏"也暂不论）

[illegible]，[illegible]（[illegible]）[illegible]（[illegible]）[illegible]。[illegible]空中连技[illegible]，依笔者看应[illegible]，失误率低、操作简单[illegible]更为重要。如果不能保[illegible]的话，即使它再华丽也没有用，更会招致对手的反击。另外连击数不见得越多越好，比如对手浮空后使用雀手+架推掌攻击(2HIT)与单用架推掌(1HIT)相比，反而后者攻击力高。因为前者由于时机的关系，架推掌打不出CLEAN HIT，攻击力只有平常的70～80%，而后者则一般为CLEAN HIT，攻击力是平常的120%左右。甚至有些非推掌技，与CLEAN HIT并无关联，不同时机打出也引致攻击力的不同。看来攻击力的大小并不只取决于多一拳或少一拳，攻击时机也相当重要。这里面的奥妙，只有自己试过了才能体会到。以下就是笔者使用小雨时的一些简单连击，仅供参考

三、连续技初步印象

1. 由蹲姿引出：

2. 由含虎尾脚的招式引出：

蹲下途中 × △□○ ┌ △□○

背向△□○

第7段有3种攻击方式：中段、下段、摔投，另外打完第8段后放手可转入凤凰式



来自前线的报告

在神离去的大地上

文/天津RPG联盟　王奇　邵蔚

兵退如潮

大帅SEGA不由勒马长叹："真的败了吗？"浑身血污的探马扑到眼前："大将格兰蒂亚已经阵亡，死亡鬼屋被攻克，大江户沦陷，我军重要圣物女王之冕已经丢失。"SEGA重重地挥了一下手，"退下。"谋士H站到身旁："大帅不要烦恼，在下有一妙……""住口！"SEGA怒吼一声："都是你出的主意，招的什么兵呀，个个体弱面青，不堪一击的样子一笑倾城，你是一H倾国！"

烈日白刃光芒夺目，索尼旗下强兵如林，万马嘶鸣，一把把"克劳德大刀"、一辆辆"山脊赛车"，这一切犹如一记"铁拳"砸在SEGA心上。"唉，悔当初不听樱花的主意，才有今日一败，樱花何在？""臣在……""你，你是？""我父樱花已经阵亡，臣是樱花2代。"SEGA老泪纵横，放眼极眺，苍天白云间，恍若当年与樱花联手闯天下，大战四方的胜利呼声直冲云霄。

SEGA从侍卫手中取过VR大刀，环顾四周，兵稀将少，"武装雄狮，机械人F可否及时赶到？"樱花2答道："尚在前来途中""也罢，他们赶来也是无意义的杀戮。"SEGA一夹战驹"毒蛇"，刀花如雪，樱花2紧随其后，两骑烈焰般冲入敌阵。"老将SEGA头颅在此，谁敢取之！"

血溅如虹……

公元1998年4月，SEGA王国君主SATURN退位，皇子"妖刀"即日登基，游戏大陆上一个新的传说即将拉开序幕

寄生前夜

(PARASITE EVE)

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG　评价:A

在拿到游戏盘前笔者有幸先睹为快了《PARASITE EVE》电影版（由日本三上博史、叶月里绪菜主演），对游戏的背景有了深一步的了解。

电影版的故事取自濑名秀明的同名小说，远早于游戏版，讲述的是数百亿年前线粒体(MITOCHONDRIA)与人类细胞一起发展进化后寄生于人体内，熬过了漫长的岁月，终于在人类中发现一个"奇男子"永岛利明的研究成果能使它们单独存活。于是发展线粒体操纵其寄生女体圣美，制造"邂逅"与利明相爱，后安排圣美出交通意外，以至使利明铤而走险，培育起含有线粒体的圣美肝脏。故事整体是一部爱情悲剧，其中的两个片断：线粒体操纵的圣美痴情地对利明说"我们等了你几百亿年了"及片尾利明坚定地向线粒体变成的假圣美发出内心爱的呼唤，两段高潮相映成辉。可惜的是最后结局利明与线粒体为爱共焚，避免了人类一场浩劫；但灾难再次降临到数年后的纽约。游戏版讲的就是发生在世界著名都市纽约的这次大恐慌。如果说电影版中的线粒体还演绎出一段爱情的话，那么在游戏中的线粒体则是凶残、无人性的。游戏中对线粒体给人类带来的危害及生物突发的异变情景进行了过多渲染，例如烧焦的扭曲人体、动植物异变的CG动画特写，使《寄生前夜》这个游戏能够归于"儿童不宜"一类作品

作为RPG，《寄生前夜》在战斗系统上做了新的尝试，既保留了史克威尔原有的特色，又掺入了一些动作要素，使战斗更富有动感。可惜的是战斗时移动范围不能随意，只能在一个画框中，如果能加上对地形的利用，如站在墙后阻击，躲在门后偷袭或可爬到高处来躲避一些蛇鼠的攻击，游戏的乐趣会大增。游戏中主角的武器可以自由拆卸来组合出最强武器，这点使很多RPG高手乐不思蜀，忘记了玩的是RPG还是枪械拼砌游戏。

《寄生前夜》是史克威尔集合了美日两国精英开发制造的，所以游戏中的场景、物品美国味十足。从欣赏游戏画面角度来看，其水准已接近好莱坞惊险片惯有的标准。虽然在游戏的过程中不难看出本作借鉴其他几个出名作品的地方很多，倒不如说《寄生前夜》是集众家之所长，取其精华，去其糟粕，纳百川于大海。《寄》的成功及即将得到的业界内外肯定，都证明这绝非偶然，是史克威尔公司的工作人员千锤百炼、精雕细刻的结果。

异度装甲

(XENOGEARS)

机种:PS　厂商 SQUARE　类型:RPG　评价:99

很久没有碰上这样的RPG了。一

切与传统的不同，却又能[illegible]整部剧本一直持续在[illegible]的气氛下，神与人类之间的[illegible]对比，使玩者不由[illegible]过，[illegible]主角失忆了，[illegible]我们走进[illegible]片混乱无奈的大[illegible]，[illegible]主角恢复了记忆，才能将游戏中那么多的"为什么"变成"天啊，原来如此"。玩了这么多RPG，很少去关注游戏剧作者是谁(感觉像在饭馆吃饭，吃美了吃香了我们只会记得某某饭馆，很少有人跑进厨房去会会那位"厨仙")，但这次我要向《异度装甲》的剧作者致以崇高的"敬礼"。衷心的希望这个剧本能够再次出现在动画或电影上

游戏中的画面基本上制作得无可挑剔，加上适宜的过场动画，很美！战斗时的操作系统别具一格地掺入了格斗成份和机器械斗，格斗中所有的必杀技、连续技都能通过简单操作四个按钮来实现，表现效果也极具格斗游戏的特色。而机器械斗更是在一般观念之中溶入了类似高达系列独有的机器属性的对战，各种造型的机器战士依驾驶者的能力做出不同的攻击，更辅以装备上不同的特殊装置来改进加强各种性能，使出相同于魔法的效果。游戏的人物刻画十分出色，给人印象极深，不像很多游戏人物一律是长发凌乱的俊哥、公主打扮的美女。别具特色的莫过于常伴主角左右的那位"眼镜先生"，气度不凡，遇事不慌，总有一种神秘的味道。

凝望骑士

机种：PS 厂商：KONAMI 类型：恋爱育成 评价：90

玩次世代机的玩友很少有不知道《心跳回忆》系列的，原因很简单，大多数玩友是男性，等某一天你见到一盘《心跳男子汉》的游戏时就应该知道"女性玩友比例增加了"。

本作与《心跳》为同一种模式的游戏作品，只不过将主角们的年龄由《心跳》的中学早恋时期改为发生在[illegible]校的"[illegible]恋爱"时期，情理上更易让人接受。时代则变为很久很久以前的欧洲，主角作为一名佣兵[illegible]待上三年，取得骑士最高荣誉和恋人的芳心。游戏中的各项操作与《心跳》基本一致，将它当作《心跳回忆古欧篇》也无妨。游戏中有很多有趣的小游戏，如砍柴、赌牌、方块对决，想取胜是非常不容易的。游戏进程中，会随着时间推移不断出现特定的战斗场面，主角如取胜可得到相应的勋章。而为了支付与恋人约会时的开销，还要不时出去兼职工作，好运时会得到某种宝物

神秘
(ENIGMA)

机种：PS 厂商：光荣 类型：ADV 评价：85

如果CAPCOM公司的《生物危机》系列注册登记操作系统与创意手法专利，那么《神秘》可以算是侵权了。它从画面谜题设定，操作系统甚至具体到人物推动石块的姿势，都与《生》雷同，"如有巧合，实属侵权"。既然这么接近（除了战斗采用格斗方式），再加上光荣公司的软件制作水平，如果抛开《生》来独立地看这部作品，其魅力及可玩度倒是很高的。

整部故事由山县明、嘉美佳和汤姆3个人物的各自故事情节串联而成。探险地点遍布世界各地，中国、印度、埃及、希腊、美国、南极（这几个地方总会成为冒险游戏的首选舞台），各场景描绘精当，地方气息十足。笔者最为赞叹的莫过于埃及、南极两处，但各房间中的大部分背景摆设形同虚设，除几件重要道具外没有任何可使用价值，这样玩家在游戏过程中除了到房间中去取某件道具或扳动机关，基本上没有什么可做的，导致在冒险中缺乏高潮迭起的刺激，这点[illegible]《[illegible]》[illegible]之[illegible]（生）[illegible]，[illegible]较少且[illegible]，[illegible]步步为[illegible]。

天诛

机种 PS 厂商：SME 类型：ACT 评价 85

这部作品的副标题是"立体忍者活剧"，顾名思义，这种创意的游戏作品在32位机以前的时代是无法妥善表现出来的，可以说像《天诛》或《王牌空战Ⅱ》的出现是次世代机机能下的必然产物。本作品避开了传统忍者类型游戏的模式（多数为横版清关打斗类型），活用PS机本身的3D图形处理功能，为玩友营造了一个身临其境、杀机四伏的暗杀者世界。作品中的主人公设定为一男一女两位替天行道侠义心肠的忍者，绝不滥杀无辜。游戏画面以灰色调为主，只有斩杀敌人时身上溅出的鲜血是唯一醒目的地方。游戏在完成度的评价上分得很细，你必须利用练就的飞檐走壁神功从敌人背后偷袭，施行天衣无缝的暗杀；尤其本作可对应振动手柄使用，悄悄接近敌人时那种心跳的感觉就在手上。遗憾的是本作的操作感欠佳，当跳到敌人身后时，有时会因用力而使敌人发现。

后记：近期上星的大作多是名篇续作，在原有系统上改动不大，像《樱花大战2》（评价95）除了增加了两位新主角外，其它是"旧瓶装新酒"，感觉只是一代作品的延续，没有太多创新。《龙之力量Ⅱ》（评价80）内政改进一点点，地图版面扩大一点点，武将数目增多一点点，战斗画面却进步一大截。《尼罗河的黎明》（评价80）是类似《文明》的一个模拟游戏，战斗画面立体感很强。《梦幻之星》（评价80）是MD版1至4代《梦幻之星》的怀旧合集，四个曾名躁一时的系列作品用一张光盘就可以收藏，实是物超所值。

新作短波

《泰坦尼克》似乎是一段时期以来最令人瞩目的电影。尽管《LOST IN SPACE》已将其从盘踞了15周的美国票房排行首位挤下，但在国内，《泰坦尼克》的热潮方兴未艾。这款《ECHONIOHT》内容也涉及巨轮神秘事件，与《泰坦尼克》倒是颇有相似之处。

ECHONIOHT

PS AVG FRONISOFTWARE 98年7月

客轮ORPHEUS号在24年前神秘地失踪了，其乘客和船员的灵魂仍然围绕在船上不散。主人公因某特殊事件被卷入到其船主大富豪洛克威尔的身世之谜中，为解救众多鬼魂，主人公登上了这条被诅咒的死亡之船。

游戏主要通过主视角将ORPHEUS号内部展现在玩家面前，由于使用了最新3D多边形技术，游戏画面水准很高。玩家需穿梭于船内各个部位，寻找线索、取得道具并通过与亡灵对话获得可靠情报。当然游戏不仅仅局限于ORPHEUS号上，根据不同的情节发展还会发生一些船外的事情。这些事均与该船神秘失踪事件有着紧密联系，是通过亡灵所反映出的陈年旧事，带有"魔幻现实主义"的风格。

SOLDIVIDE

PS/SS STG ATLUS 发售日未定

阿特拉斯的最新街机作品《SOLDIVEDE》即将带着追加的新要素在PS和SS上登场了。称其为纯粹的射击游戏其实并不贴切，游戏中加入了用剑斩杀及五彩缤纷的魔法攻击效果，完全是一种全新的动作要素游戏。

游戏基本以横向强制卷轴为主，关键时会有对话或事件发生，故事性很强。在某些时候会出现路线分支，但最终目的不变，就是要消灭魔王依芙塔

为了粉碎魔王依芙塔企图使邪神复活的计划，玩家需从3名勇者中选择1或2名迎接挑战。他们分别是拥有妖剑海洛斯的黑暗骑士保吉，守护光之神殿的大魔导士提奥拉和天翔族的勇者飞翼战士修恩。保吉善于近战，剑斩攻击在3人中是最厉害的；提奥拉的魔法攻击最出色，而修恩则速度最快。游戏中魔法分为角色共通魔法和固有魔法。共通魔法3名角色全部掌握，而固有魔法则根据角色不同而有所区别

游戏按键分为剑斩、普通飞弹、魔法选择、魔法使用四键。剑斩键和飞弹键同时按下也可以使出魔法。另外以剑斩键和方向键配合输入指令可以使出炫目的四连斩，其破坏力远大于普通飞弹攻击。

3名角色均非普通人类，可在天上自由地飞来飞去。看着修恩的翅膀，容易让人想起早期红白机上的翼人战士。当然这款《SOLDIVIDE》的游戏画面远远在其之上，但那FC时代的游戏感觉却永远回不来了。

梦幻模拟战Ⅴ

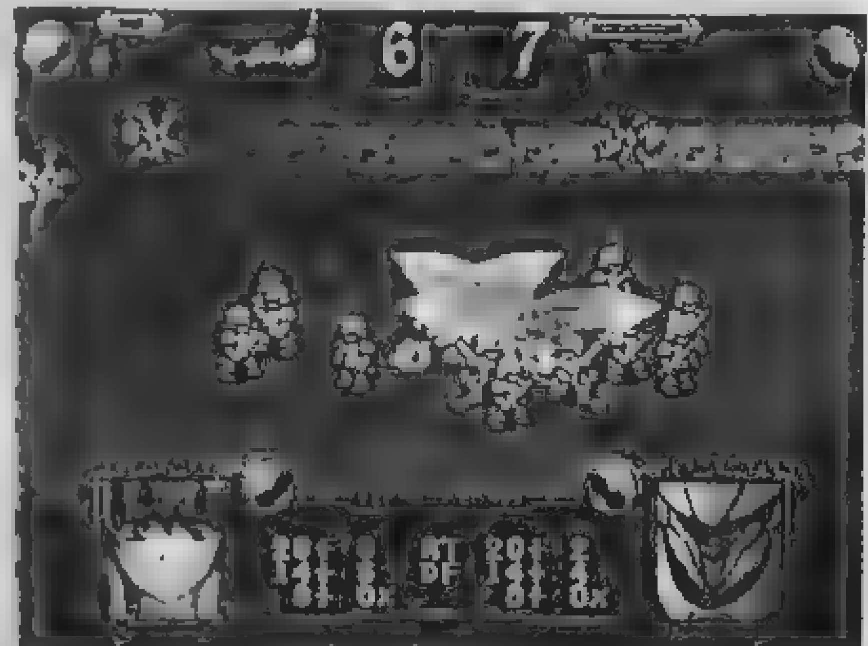
SS S.RPG MASIYA 98年6月

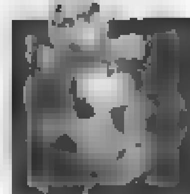


这是S.RPG名作《梦幻模拟战》系列的最终篇。玩家将扮演前作中敌头目吉则罗夫手下的人造兵西古马，一切的谜将在本作中被解开。

游戏中的部分系统和战斗场面被大幅度强化。本作中的指令均被付与说明，随时可以观看，一目了然。JPS系统仍然被保留，角色行动速度取决于其判断力数值的高低。佣兵系统亦被强化，可以依据敌人弱点组成混合兵团战斗。地图上的配置更加细致入微，改方格移动为点移动，战略性更高。

由于本作被定为"传说的终结"，因此MASIYA在方方面面做了很大的努力。细腻的角色描绘、精彩的片头动画都是梦模迷们所期盼的。





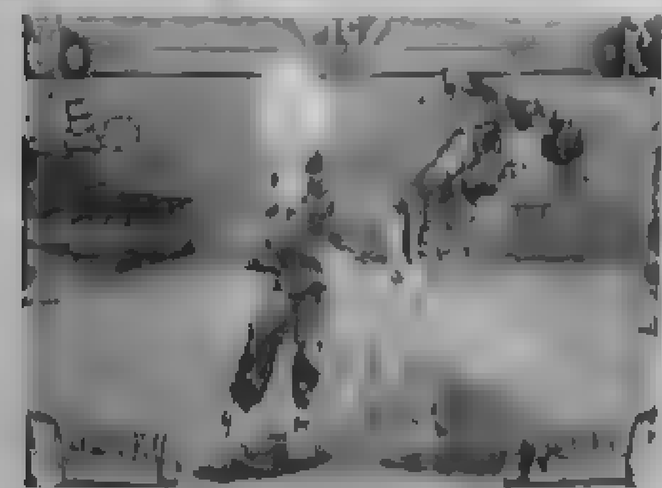
私立加斯提斯学园

PS　ACT　CAPCOM　98年7月

游戏画面乍看上去与《街霸EX》有相似之处，无论是人物出招或角色描绘，给人一种3D街霸复刻版的感觉。

战斗舞台以学校为背景展开，正如题目所示，[illegible]学生一起共同为维护正义参加这场热血格斗。玩家将从众多校园角色中选择一名主角和一名同伴参加战斗。根据所选角色不同，游戏版面从5至8关之间不等。

游戏画面下方有一"根性气槽"，最初有3段，随着游戏进行最高可有9段，能释放出强大的力量。游戏的出招有多项规定，下面做一简单介绍。其一是热血连续技，类似于《恶魔战士》中的链连续技，顺序输入按键指令可发出，基本遵循弱→弱→强→方向键强攻击→必杀技的顺序，亦可简化为弱→强→必杀技。热血连续技即使没有攻击到对方身上也可发出，这是同链连续技不同之处。其二是空中连续技。其三是友情炸裂技，同时按下轻拳轻脚键或重拳重脚键可以召唤出待机的同伴共同战斗或帮助回复体力，依同伴角色不同而各异。其四是完全燃烧攻击，类似于《街霸》系列的超级必杀技，爆发瞬间是无敌的。其五是根性反击技，在防住对方攻击时间利用防守硬直时间立刻输入特殊指令，便可轻易反守为攻，有一发逆转之势。



b.l.u.e 碧海传说

PS　AVG　HUDSON　98年夏

[illegible]的水下世界以及沉船和古代遗迹中残存的瑰宝，未知的世界等待玩家去探险。



17岁少女迈亚利用暑假到父亲工作的新联合国海洋调查基地参观，当时基地正着手发掘穆王朝的海下神殿遗迹。一个偶然的机会，迈亚与基地饲养的海豚露卡在海底嬉戏时发现了穆王朝的神殿入口，继而发现了自己神秘的力量。自己到底是谁？与古代神话中的穆王朝究竟有什么联系？一切的谜都要靠自己去解开。

游戏由5章组成。根据每章解谜的程度游戏结尾各不相同。本作最引人注目的当属海豚露卡的"伙伴系统"。在海中漫游时，玩家可以对露卡的行动做出设定，包括"探索"、"协力"、"诱导"、"待机"等，当遇到海底机关或陷井威胁时，露卡会来帮助迈亚度过难关。另外在出现感情波动及有事想传达给迈亚时，露卡会发出鸣叫或用体态语言表示，所以在海中需时常关注露卡的行动。

游戏场景主要变换于基地和海底之间。在基地中主要是收集情报和休息，为海洋探索做准备。在海中游戏时，要密切注意画面右上角的肺活量表示格。当受到敌人攻击或剧烈运动后，肺活量表示格会骤减，长时间在水中也会慢慢使其减少，减至0便会GAME OVER，所以时常浮出水面换气或找到水中补氧的地方是非常必要的。

爆走装饰卡车传说

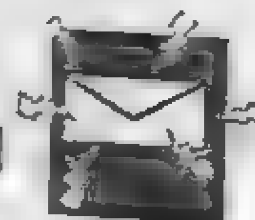
PS　RAC　HUMAN　98年6月下旬

HUMAN似乎做惯了冒险恐怖游戏，其推出的这款赛车游戏也充满了刺激与暴力。玩家将扮演装饰卡车司机奔驰于高速公路上，不断用高音喇叭向其他车辆狂喊"喂，快滚开！"等过激言语，偶尔也要用自己结实的车体给对方一点厉害尝尝。之后通过运送货物的报酬重新为爱车描绘图画，目标是世界第一卡车王。游戏音乐制作别出心裁，不是激烈的ROCK而是独具日本风味的演歌伴奏，如果你不算太年轻，还记得电视剧《姿三四郎》主题曲的话便已对演歌有过了解。

装饰卡车顾名思义，即用颜料在车厢及部件上喷涂各种图案。游戏中备有200种以上的图案供玩家选择，另外大概受《RAGE RACER》的影响，玩家也可以自己为爱车绘制精美的图画，并能清晰地在游戏中表现出来。对创造力抱有信心的玩家可以一试身手了。



游戏有4种模式，全国制霸模式基本相当于一般赛车游戏的街机模式；顶上战争相当于TIME ATTACK模式；而男之华道则是有故事情节的剧场模式；另外还有头脑对决模式。游戏对应PS的振动手柄，奔驰中车体的摇摆及冲撞时的震动均可以真实地体现在DUAL SHOCK上。



难症会诊



☆从3月起，当期回答问题的玩友将获赠下一期杂志☆

取药处

1.《阿猫阿狗》(PC)

问：为打败"白眉"要去找铁丝，请问如何找到？

答：在将军街上打听到小琴常用铁丝为她的猪打扮，到不是约翰的路找小琴对话，在3分钟内帮她在大兵路捉回7只小猪(撞一下即可)，再找小琴便能得到铁丝。玩此游戏必须注意要勤与NPC对话，探寻线索。

(辽宁沈阳　许熙)

2.《魔神战记Ⅱ》(PC)

问：主角们如何到达黑暗大陆隆萨克？

答：主角应先在瑟络易大陆和欧华尔大陆上，按故事情节四处旅行，最后来到费加罗帝国，从凯休尔手中得到天工神斧，回绿世界救出精灵女王，再由精灵女王和那德[illegible]起施法将主角们传送到黑暗大陆

3.《绝地任务》(PC)

问：在舰桥主战术控制台执行海波电子系统第二步时，要求输入启动密码，输入180后即退出，请问如何进行下去？

答：输入180后，将战机载人并启动，在1号3号控制室重复这些程序，完成后走到控制台前，将药剂注入体内，最后将头盔连接在战术控制台，整个系统开始启动

(重庆　张恩)

4.《双子星传奇Ⅱ》(PC)

问：在ZEELIGH星，BALADINO让主角去找高能燃料，找到并交给他后，为什么他不去改造喷气背囊？

答：BALADINO说改造喷气背囊需要一点时间，这时先不要急，去码头边的酒馆"休息一下"；干掉几个大力水手，得到钥匙，进经理室与RICK交谈，之后地图上出现山上ROCKT下榻的IMPERIAL HOTEL的箭头，出了酒馆便收到BALADINO的传呼，喷气背囊已改造完成。

(北京　张寅)

5.《沙拉那之剑》(PC)

问：主角和雪拉来到一个满是僵尸的地方，破除了王座边密室的镜子得到一个熏香，此后应该如何？宝库旁的魔法火焰应怎样熄灭？

答：来到骷髅头处拉动它，在隐藏的抽屉中找到卷轴。主角念起卷轴上的字，先前在图书馆找到的黑皮书上便会出现魔法咒语。此后主角便可施展上面的魔法，进行后面的剧情了。至于魔法火焰，只要将玫瑰调料、月桂树叶(城外西边一棵树上摘到)、槲寄生(布朗多小屋旁的橡树上得到)这3种物品，与一瓶酸酒(酒窖内取得)混在一起，泼在魔法火焰上即可使其熄灭。

(北京　PUPPY)

6.《倚天屠龙记》(PC)

问：张无忌和常遇春到蝴蝶谷求医，进入蝴蝶谷后碰到一座断桥，如何才能过桥求医？

答：回到酒店，从掌柜处买酒喝下，得知使醉倒的樵夫醒酒的方法。两次把从水井中打来的水泼在樵夫身上这酒鬼才醒，请他修桥，不肯；买酒送他，这才答应。回蝴蝶谷见樵夫在修桥，出来后再进入就可过桥求医了。

(北京　曹立冬)

7.《侠客英雄传Ⅲ》(PC)

问：第一次从铁山岛回来，不知江海镇城楼上哪个地方能找到天门剑？

答：进入城楼，从后面的楼梯爬上城门，在上来的这一行从左至右第一个窗口下可找到(城墙将剑全部挡住，但细心一些应该没问题)。

(北京　叶晓勇)

8.《黑暗王座 2》(PC)

问：游戏进行到修兰森林西南部迷宫中，当从裂缝跳下去到猫人遗迹，但为何每次跳下去均摔死，变成巨人也不行？

答：裂缝中有[illegible]的丘峰(peak)，玩家所要做的就是从裂缝边缘[illegible]向可跳至的同当前高度最接近的丘峰逐个跳跃，直至裂缝底部。细心耐心+L/S大法，就不难成功

（北京　大伟）

在修兰森林的洞穴中，一定要从修道院院长房里拿一只长笛，在裂缝前使用会升起一个平台，便可安全到达谷底。

（北京　张巍）

问：在湖蓝丛林的修道院中，我进入了一处名叫"黑暗之塔"的地方，最后碰到一个不断召唤鬼魂的魔球，不知如何对它下手？塔中还有一些只能通过小铁窗才能看到的地方，请问如何进入？

答：过关有"出逃"和"消灭魔球"两种方法，后者将升级玩家的武力和法力

出逃：在魔球出现的大厅查看自动地图可发现南面墙上一扇窗户后隐约有一开口。推拉或拖拽一板条箱至此窗下，打开箱子，用火花(Spark)魔法激爆其中水晶，可在窗上炸开一洞，跳出此洞便回到Hulme丛林。

消灭黑暗魔球：黑暗的对立面就是光明。玩家要不断重复"出逃"法中的动作，直到炸开大部分被封住的窗户随着越来越多的明媚阳光射入这黑暗凄惨的大厅，黑暗魔球将在悲鸣声中化为乌有。为争取时间，玩家必须在进入大厅前，从隔壁房间拖出足够多的板条箱放至大厅入口处。

本关有许多可从小铁窗看到的密室。其中藏有各种不错的道具和武器。在开始处的一间密室可用通过小窗激爆箱中水晶的方法在墙壁炸洞进入。要打开本关中部一间密室的房门，需用闪电魔法通过小窗点亮灯盏，并将对面墙上的裂缝炸成大洞。据说绕行一处书架数圈可打开另一密室。本关还有不少密室(有些是密室套着密室)进入方法未知，需众玩家共同探索。

（北京　大伟）

9.《新机械人大战》(PS)

问：第32话天使的升天，消灭完所有敌人为何还是不能过关？

答：首先把4个能量柱爆破掉，然后消灭全部敌人就能过关了

（[illegible]）

10.《命运传说》(PS)

问：[illegible]スノーフリプ[illegible]后，北[illegible]冰川入口[illegible]石堵住。请问如何通过？

答：[illegible]进入一树林可见到ウッドロウ被士兵围攻。救出他[illegible]他加入队伍后来到冰川入口，将他送给主角的戒指ソーサフリーンク装备上，按□键即可

（山东潍坊　郭涌泉）

11.《勇者斗恶龙Ⅵ》(SFC)

问：返回现实之章中，在阿莫尔村得到镜之钥匙后，如何找到托尔卡村的女儿后获得生命的果实？

答：在托尔卡村(トルッカの村)北面的井中救出村长的女儿，回村便可得到生命的果实。

12.《重装机兵》(FC)

问：如何使卡拉镇右边的森林起火？何处可找到通缉犯波特与神秘人？

答：先在卡拉镇东北方的塔镇购入防火栓，然后到卡拉镇西北方的兵工厂内找到战车，回镇后可见东面森林起火。用防火栓灭火后，进入露出的大楼，可找到波特。在船坞西南一块被三棵树包围的白色地区附近多走走，可碰到神秘人

（北京　曹立冬）

13.《最终幻想Ⅲ》(FC)

问：在去尼布特神殿(ネプトのしんでん)的海上有一条海龙，怎么打也不死，请高手指教

答：这条龙是打不死的。进入北面半岛上的神殿，发现龙像缺了一只眼睛，用在小人村购得的"小人的面包"或青蛙魔法变小后从龙嘴进入，打败鼠精(最好全是魔法师，小人攻为1)夺回龙眼，将它安回龙像，这样海龙就不再出现了。

（江苏南京　李嘉）

14.《真人快打——绝对零度》(PS)

问：击败第2关BOSS后他会转起一阵大旋风，请问这时候怎么办？

答：击败BOSS后让主角走到最右边(注意别掉下去)，当BOSS卷起旋风时向右跑(控制好时间，也不要掉下去)，只要坚持一会儿BOSS即会自爆。

（北京　刘剑锋）

15.《最终幻想Ⅵ》(SFC)

问：打倒魔导之塔的魔法剑士后如何进入最终之塔？

答：在[illegible]最终之塔上方降落即可分三队进入。第一队停在[illegible]中，第二队去开启机关；第二队击败黄龙后第一队[illegible]。在[illegible]岩石前停下，第三队去开启机关，主角击败尸龙后，三队一起按开关，让第一队居中推下大石压住机关，重复一次后三队全部进入，与三斗神交战取胜后，最后决战就在眼前了。

（湖北武汉　寒羽）

16.《天地创造》(SFC)

问：在战时之谷5F处通往山崖最高处的通道在哪里？有一块可挖动的石头有何作用？

答：去战时之谷是救小狮子，注意别让它离你太远，最好保持同屏；当它停下时应和它对话，换屏时让它先走再跟上。过石桥时应与它"重合"，耐心点就会发现通道。石头可给狮子垫脚，把它放在狮子旁的墙边狮子就会踩着它跃上去(要对话)。打泥人时也要用石头。

（上海　丁纯）

17.《光明力量Ⅲ王都的巨神》(SS)

问：游戏中有一种戒指，装备上后攻击力会上升，但同时遭到诅咒，请问诅咒对角色有何影响？

答：此类道具装备后不能自由取下，只有到教堂找神父花钱才能取下。装备后在非战斗状态不会有什么影响，但在战斗时会随机出现以下状况：不能攻击敌人，只可得1个经验值；攻击敌人后自己损失HP。

（江苏淮阴　许佳）

旧病重医

1.《勇者斗恶龙Ⅱ》(FC)

问：如何找到最后之门的钥匙？

旧答：1998年第3期刊出。

新答：在布尔的镇"地下超市"中有一道具店老板出售的物品一栏中空了一格，什么也没有，将光标指着这里，花2000G买下它，这就是最后之钥

2.《勇者斗恶龙Ⅲ》(FC)

问：如何找到闪电剑、雷神剑？

旧答：1998年第3期刊出。

新答：ネクロゴンド洞窟中的是闪电剑，而非雷神剑。这位玩友说DQⅢ没有雷神剑，其实确有此剑：在通往ネクロゴンド洞窟的路上有一种身体肥胖像猪的敌人，打死它后有时会得到らいじんのけん。这雷神剑价格达65000G，是最贵的武器，攻为95，还可使用攻击敌全体。不过此游戏最好的武器除了勇者的王者之剑(おうじゃのけん)外是价值45000G的破坏剑(はかいのつるぎ)和最终魔宫中的双刃剑，然后才是雷神剑，得不到的玩友大可不必遗憾。

（湖北宜昌　张奥）

候诊室

1.《地狱火》(PC)

○在墓穴中有一平台，上有一堆钱，却写着"0 GOLD"，当我放任何一件物品在上面后会有提示，但是不知有何用。在墓穴中可找到三片纸张残片，会自动拼合，阅读后有三段话，有何用请指教。

（上海　高翔）

○在地下迷宫得到一项链，装备即死，请问它有何用？在16层拾到一本书，显示出金色的首字和尾字，居然可装备在头上，还可以学，这是怎么回事？

（136201　吉林辽源吉林工业学校计算机974班　孙正源）

2.《太阁立志传2》(PC/PS/SS)

○如何习得上杉谦信所会的特殊战术？一些隐藏特技如武田家的甲州流骑马阵能否习得？怎样才能把本愿寺城筑成大阪城？

（新疆哈密　唐炜）

3.《新乞丐王子》(PC/MD)

○收集齐皇冠、戒指和玉玺后应怎样继续？为何一与王宫卫士交谈就误入陷阱而GAME OVER？如何找到魔法师家地下室里的神奇玉石？

（浙江萧山　蔡磊）

4.《黑暗王座》(PC)

○碧昆堤矿坑第一层有一门中门无法打开，第二层无钥匙开锁，请问如何是好？

5.《凯兰迪亚传奇Ⅰ》(PC)

○如果过海到皇城？

（湖北襄樊东汽基地试车厂机动科　贾莹）

6.《沙拉那之剑》(PC)

○主角等人进入神殿，身陷藏宝密室的铁笼中，请问如何出去？

（内蒙锡林　张海隆）

7.《最终幻想Ⅴ》(SFC)

○得到飞空艇后飞到沙漠看到ロンカ遗迹浮向空中，但飞艇飞不到那个高度无法进入，请问怎样改造飞艇？

（541001　广西桂林清风实验学校小学部　覃煜）

8.《最终幻想Ⅱ》(FC)

○游戏初期只有 [illegible] 能继续，据说藏在 [illegible]

(063001　河北唐山徒东甲楼附楼35楼7门401　[illegible])

9.《四狂神传说Ⅱ》(SFC)

○在前往火山救人的情节中，一层有一降落式电梯 [illegible] 后两次从高处落下踩机关才能接通道路，但 [illegible] 关后再跳下便无法踩动了，望前辈高手指教

(北京　[illegible])

10.《最终幻想Ⅲ》(FC)

○现已可以在新大陆自由来往，但进入水晶之塔前的几个石人像中，最后一组总过不去，为什么？另求FF Ⅰ至Ⅲ代全攻略

(312500　长江新昌城关镇青年路103号1单元501　王肖龙)

○在オ－エン塔顶打败蛇怪メデユ　サ后，接下来如何进行？

(福建南安　达奇)

11.《最终幻想Ⅵ》(SFC)

○在破坑都市击退杰夫卡后，派队去费加罗寻找席娜，开动城市的控制室具体位置在哪儿？

12.《幕末降临传》(SFC)

○在进行到大理神社被妖怪占领时应如何进行下去？

(215021　苏州大学东区401#　宋晖)

13.《新创世纪》(MD)

○来到アネモネ海岸一动物村，村北有一巨石挡路，应如何通过？村中一小屋为何进不去？怎样得到使飞剑变为冰剑的ぺんぎ－？

(062552　河北任丘华北石油管理局三中高三7　段伟)

14.《口袋魔鬼(绿)》(GB)

○进行到打ポケモンタワ－时，需去タマムシ打败游戏中心的某名怪物教练才能得到电梯钥匙，可到底是哪一层的哪一名呢？另望高手告知各秘传机器的得到方法和作用

(443002　湖北葛洲坝市高级中学高三(四)班　王斌)

秘方·心得

一.《生物危机2》(PS)

1. 无限的武器回报给《RE2》的玩家。

如果在2.5小时内完成第一关并取得A或B级，将会得到一支无限的Rocket Launcher。在第二关的时候就会有 [illegible] A或B [illegible] 在2.5 [illegible] 无限的Rocket Launcher [illegible] Gatling Gun

2. [illegible] 的两个隐藏角色 [illegible] Hunk [illegible] 他出现在 [illegible] William的剧情中)和Tofu(豆腐，[illegible] CAPCOM [illegible])，他们都是要突破重重困难回到直升机 [illegible] 才能过关

Hunk的出现：当用LeonA(ClarieA)完成游戏后记忆，然后再用ClaireB(LeonB)完成游戏后将会出现Hunk。

Tofu的出现：当Hunk出现后，这时我们已经完成整个游戏(AB)一次了，只要再接着上一次的记忆再完成游戏两次就会出现Tofu。不过Hunk和Tofu的出现要每一关都是A级(只有日版才有S级)，要怎样才能有A级呢？要注意的是：用Normal来开始新游戏，不可以用奖励的武器，不可以用F.－AID SPRAY，完成游戏后才可以存记忆和要在3小时内完成一关才可以取得A级。

3. 取Special Key的僵尸是1代的Brad Vickers。

(广东广州　梁健华)

二.《FIFA 98世界杯之路》(PS)

1. 增加球员能力：

在游戏画面选择Customize Squad，进入Player Edit后输入L1、L2、×、□、×，若成功便可提升球员能力。

2. 无限资金

选择Customize Squad，进入Team Edit后输入L1、L2、×、□、×，成功后可调动原先不可调动的球会资金。

三.《J联盟实况WINNING ELEVEN 3》(PS)

隐藏球队

在游戏模式画面中，指向EXHIBITION或PK后输入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○，成功的话会听到一阵观众的掌声，之后可选择一支实力超强的球队，但只限EXHIBITION或PK中使用

四.《X－MEN VS街霸EX EDITION》(PS)

1. APOCALYPSE使用条件：

不接关情况下以任何难度在BATTLE MODE爆机，便可在对战模式中使用　方法为光标移至豪鬼处按SELECT决定

2. EX OPTION出现方法：

在模式选择画面中输入□□→×L1即可进入EX OPTION，内有GAME MODE及HYPER COMBOGAUGE两项，可自行设定

五.《DEAD OR ALIVE》(PS)

1. 隐藏服饰：

不更改GAME OPTION设定，以NORMAL难度挑战TOURNAMENT MODE，接关次数不限，通关后便可在角色选择画面发现第4套服饰。

2. EXTRA CONFIG各选项出现条件：

FIGHTING ORDER：

使用任何人物打通TOURNAMENT MODE一次；

SAFETY ZONE SIZE：5分钟内完成TIME ATTACK MODE；

DANGER DAMAGE：在SURVIVAL MODE中10连胜；

DANGER BOUNCE：

在SURVIVAL MODE中胜率在80%以上；

SYSTEM VOICE：在可使用AYANE时出现；

EXTRA VOICE：在练习模式中使出各人的全部招式；

CG GALLERY：取得AYANE的所有服饰。

3. 隐藏人物：

RAIDOU：以NORMAL难度将每人的TOURNAMENT MODE及TIME ATTACK MODE通关即可。

AYANE：用RAIDOU将TOURNAMENT MODE及TIME ATTACK MODE通关即可。另外在TOURNAMENT MODE中若在6分钟内到达RAIDOU那版，则AYANE会出场挑战。

(云南昆明　金君)

六.《BUST A MOVE》(PS)

隐藏人物的隐藏舞技：

CAPOEIRA：①→↑→×② [illegible] ×3 [illegible] ○④ ↓↑←↓○

RORO－2：① [illegible] ○② [illegible] ×3 [illegible] ↑○④ ↓↓ [illegible] ○

CGLUMBO：① [illegible] ○② [illegible] ×3 [illegible] ×④ [illegible] ○

BURGER－DOG：① [illegible] ○② [illegible] ×3 ↑→↑○④ ↓ [illegible] ○

隐藏人物的出现方法见上期

七.《DEAD OR ALIVE》(PS)

选择胜利姿势：

每个角色的胜利姿势都有3种，在角色胜利后还未说出台词前，按住□△○中的任何一键，角色会有相应的胜利姿势出现

八.《G太空战斗机》(PS)

1. 无限CONTINUE

游戏开始时，ARCADE模式最多只有9次接关机会；但在游戏启动100次CONTINUE后，查看OPTION中的CREDIT项，将其设定为FREE PLAY即可。

2. 观看所有MOVIE：

进入OPTION，将光标套在MOVIE上，顺序输入左右左右，然后同时按住L1L2R1R2再按○键或START键决定，便可观看所有MOVIE

九.《钟楼惊魂·恶魔之头》(PS)

在标题画面时，同时按下L1、R2、选择键和△键，主人公在游戏中会换一身学生装。如果将△换为□，会出现什么请自己去试试吧，保证……

十.《少年兵团SPECIAL》(PS)

拥有大量金钱和最强装备：

在主人公姓名输入画面时选择“アイン”，当电脑询问是否真的确定时选择不(いいえ)。然后再选择“アイン”，接着再选择不。在第三次姓名输入时，输入“ゴ－ルド”即可拥有大量金钱，输入“スペシャル”即可拥有最强装备。

另外第4期印刷有误，SS版应输入“ゼルドナ－シルト”，可拥有最强装备。

十一.《武士之刃2》(PS)

1. “百人斩”模式：

首先用“决战の间”模式使6名角色全部通关并看完结局，之后再开始游戏便可出现“百斩の间”模式。

2. 使用中头目

在15分钟内完成百人斩，针对舍阴或明镜可使用不同的中头目，二者均可使用枪进行攻击，按□键可以更换机关枪。

(北京　劲草)

十二.《飞龙RPG》(SS)

金手指密码：

F6000914　C305

B6002800　0000

16022B38　0009

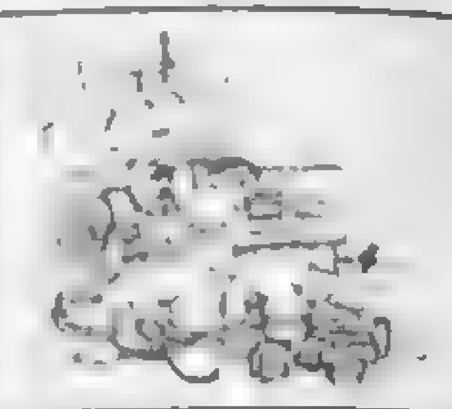
160123E8　0009

(北京　DANDY)

编辑/阿威



捷径加油站



Yx: 我的机器是 MMX166(已检频)、主板是华硕 TX97-E、32M SDRAM、WINFAST S600(2M EDO)、MODEM 是 TOP STAR 336 VOICE/FAX/MODEM PNP、声卡是 SOUND COMMANDER GOLD 16 PNP(ES1688)、2.1GB FIREBALL (ULTRA/DMA33)、15"三星 500S 彩显、24 速创通 CD2423E (韩国产)与四速 MITSUMI(国产)光驱(都接在第二硬盘线上)，普通机箱，我机器的配置也不是很落后吧，我想跳成 75*2.5 即 188MHz，但每次自检都死机，不知为什么?

乐水: 根据我的经验，CPU 超频能否成功除了 CPU 本身和主板的质量外，各种外部设备的兼容性及性能也是非常重要的，特别是超外频时更是如此。另外，即使是 Intel 的 CPU 各批同主频产品间的性能也有差别，有的确实不能超频使用。再有就是主板 BIOS 版本的高低也是影响主板是否支持高于 66MHz 的总线频率的重要因素。如果超频后出现死机等异常现象建议你最好还是老老实实地按照 CPU 的标称主频使用

上海陈立晶: 本人想复制光盘，不知用 CD-R 可否? 用普通光驱如何复制?另有可读写光盘，和一般光盘有何区别?

乐水: CD-R 驱动器是一种兼容普通 CDROM 同时又可以刻写专门的 CD-R 光盘的驱动器。它可以把电脑其它外存储器上的数据一次性写入 CD-R 光盘中。刻录好的 CD-R 盘可以在普通 CDROM 驱动器上读出数据。因此只要你的电脑上连接一台 CD-R 驱动器和一台普通 CDROM 驱动器就可以把普通光盘上的内容复制到 CD-R 盘上。具体的操作方法需要参考相应的 CD-R 刻录软件的文档。

可读写光盘的规格种类很多，如 MO、CD-R、CDRW、PD 等，但它们有一个共同特点，就是这些光盘是可写的，有的还能象磁盘一样反复擦写。而我们普通的只读光盘及只读光盘驱动器构成的系统是不能对光盘进行任何写入操作的。

北京段炼: 我的机器为康柏 PRESARIO 7222，该机的通讯端口为 COM2，其传真卡端口为 COM4，据我所知，一个主板只有两个 COM 口，那么 COM4 及其所占用的资源是从何而来的呢? 由于该机内置的传真卡为 14.4K，我想换成内置 33.6 的。但卡买来打开机箱才发现该机主板无任何 [illegible] 安装的卡的要求屏蔽 COM2，[illegible]能使用它? 如果不能更换内置卡我想[illegible]置的 33.6K 调制解调器，请问内置传真卡和外置[illegible]调器可否同时安装上网? 如果可以，我应该在 Windows95 下如何安装?

乐水: 一块主板上确实同时只能有两个 COM 口，其中 COM1 和 COM3 使用同样的资源，COM2 和 COM4 使用同样的资源，因此它们也不能同时并存。你如果更换新的内置调制解调器(传真卡)可以试试让新卡继续使用旧卡的资源设置，假如不成也可以外接一外置调制解调器，然后在 Windows95 下自动检测新设备并安装驱动程序。只要 Windows95 能检测到该调制解调器，你就可以正常地用它上网(在新建连接时选用外置调制解调器)。

北京金敏: 我的电脑在 DOS 下进不了游戏，如《古墓丽影》、《神雕侠侣》等，而且在 DOS 下软件找不到声卡，而在 Pwindows95 OSR2 下声音却正常。声卡为 WTA，在 DOS 下将其删除重装后毛病依旧，我想用测试软件找到声卡的 IRQ 中断，它却称声卡找不到，这是为什么?

乐水: 在 DOS 下不能进入游戏的原因可能也是声卡设置的问题引起的。问题可能出在声卡的 IRQ 及 DMA 通道设置冲突。不知这种声卡的这些设置是用软件调整还是硬件跳线，总之你应该从这个角度尝试解决问题的途径。声卡在 Windows95 下正常是因为 Windows95 能自动调整声卡设置。至于用测试软件在 DOS 找不到声卡是正常的，因为你的声卡根本没有被正确设置。你可以用测试软件检查机器还有哪些未被其它硬件设备占用的资源以便调整声卡占用的资源以避免冲突

北京李晓光: 我认为自己的 32M 内存(SDRAM)太少，想再装 32M，可是不同品牌的 SDRAM 能不能混插?速度不同的呢?

乐水: 目前市场上的 SDRAM 速度基本上都是 10ns 的，主要是品牌的区别。以我的经验，扩内存最好用同一品牌的。不同品牌的 SDRAM 混插一般也能使用，但 CMOS 中一些有关内存的属性最好设置得保守一些，而且 CPU 最好不要同时超频使用。如果有速度不同的 SDRAM，那么混插它们的后果估计比不同品牌但同一速度的 SDRAM 混插的结果更糟糕。



加油站公告

乐水: 由于工作变动的原因，这将是我主持的最后一期捷径加油站了。从 1996 年第七期开始到现在，捷径加油站陪伴着我们一起走过了将近两年的时间。这个小小的栏目也随着杂志的不断发展而成长，从当初的一页扩展到两页，从简单的问答到现在已逐渐成为众多玩友交流经验互相帮助答疑解难的一块园地，众多读者的参与是捷径加油站"油料充足"的保证。现在，就要和大家告别了，真有些舍不得! 但相信有众多热心读者的继续支持，捷径加油站一定能在新站长的主持下更加兴旺。我现在只想对那些绕弯或跋涉于电脑捷径上的朋友道一声，走好!

本期的幸运读者是:

大连 **李杨**　南京 **扬子江**　上海 **孙震华**　北京 **金 敏**　北京 **蔡明**

本期幸运读者特别奖获得者李杨将得到**家佳系列多媒体光碟之《实战 VB5.0》**(价值 68 元)

特别感谢: **北京鸿达电子新技术研究所提供幸运读者特别奖**

北京鸿达电子新技术研究所通信地址: 北京市海淀区学院路 37 号鸿达电子信箱 100081

咨询电话: (010)62630593 (010)62630594

以下是几位朋友送来的宝贵"油料"，希望能对读者有帮助，同时我代表全体读者对这些无私助人的朋友表示敬意! 为捷径加油站提供"油料"的朋友将获得下期杂志赠阅:

北京 Lee: (答第四期孟浩光驱不正常问题)有可能是光驱出现了硬件故障，结合我所遇到的类似情况来看，可能是光驱的夹盘部分出现了问题，一般光驱设计夹盘的同时抬高光头读盘，建议关掉光驱的 autorun 功能。

谢涛: 贵刊 98 年 2 期中"捷径加油站"和 82 页的《KV300vsFAT32》都谈到了 KV300 不支持 FAT32 的问题、其实并非 KV300 不支持 FAT32，而是 KV300 中启动电脑的系统文件不支持 FAT32。因此，FAT32 的硬盘在使用 KV300 时，不能用 KV300 启动电脑; 要用电脑当前使用的系统(如 WINDOWS95OSR2 版)所做的启动盘开机。我的电脑中的 3.2G、1.6G 两个硬盘均做成了 FAT32，照上述方法顺利使用了 KV300+。顺带说一句: 使用 FAT32 以后，安装 DOS6.X 乃至 WINDOWS95OSR2 以下的版本都要小心些。我曾在 3.2G 的 FAT32 硬盘上安装 DOS6.21，因太过自信，一路回车敲下去，结果是硬盘被改成了 FAT16，三个分区变成了一个 C 区，3.2G 缩水成了 2G 多一点。究其原因是 DOS6.21 不但不支持 FAT32，对硬盘的管理能力也只局限于 2G 以下

LIZhun: 读了贵刊今年第 2、3 两期后，对其中捷径加油站中关于 Winfast3D 600DX 玩 Tomb2 的问题我也想谈谈我的看法。这种问题我遇到过，安装后运行速度很慢，即使将特效都关闭仍无任何改善，我认为是驱动程序的问题，于是就到游戏的主页上转一转，果然发现了一个 Patch 文件 (tr2p1.zip 323K) 下载后覆盖原执行文件 (Tomb2.exe)，结果游戏速度得到极大的改善，即使打开全部特效速度也很流畅，但最好关闭 triple buffer 项，否则有的关贴图不正确。(那里还有另外两块 3D 加速卡的补丁文件)我的机器配置为: P200MXX TX97-XE 32MBSD+RAM Winfast3D 600DX(4MB) Pwin95 OSR2。

北京高飞、武汉李凤辉: 第四期 FreeBug 回答北京李晓光朋友关闭 Windows95"自动播放"的问题的建议太复杂，其实只要在放入光盘后关闭光驱门的同时按住 SHIFT 键就可以禁止 Windows95 的这个功能。

大连李杨 (回答第四期 FreeBug 关于 Windows95 不能保存设置的问题): 这可能是 Windows95 的设置问题，可以执行 Windows95 的注册表编辑器 (Regedit.EXE)，依次展开"HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Policies/Explorer"，找到主键"NoSaveSetting"，将头两个字节由 01 改为 00，然后重新启动 Windows 即可。

哈尔滨王江(答第四期梁明辉更换 CPU 风扇问题): 可以通过对 CPU 加热来拆掉风扇，然后可以用任何 CPU 包装盒内的胶水粘上新风扇。具体操作办法是拔下 CPU 风扇电源开机，不必运行任何软件，等待四、五分钟后关机，晃动风扇(不必将 CPU 从主板上取下)几次即可取下风扇。需要注意的是开机时间切不可过长，否则容易烧毁 CPU(乐水: 非 Intel CPU 用户及 CPU 超频使用的朋友请注意加热运行时间应该更短，以防损坏 CPU。另外也有读者来信提出用薄刀片可分离 CPU 与风扇，供大家参考。)



PⅡ升级心得

■文 田闯志

[illegible]虎之力（主要是银子的原因）[illegible]大的“小奔”（P120CPU／华硕 T2P4 主板）[illegible]奔”（P2 233CPU／华硕 P2L97 主板），并[illegible]机箱和电源也换成ATX 结构的，准备好好享受一下坐“大奔”的感觉。

安装还算顺利，东西也不多，索尼八倍速光驱、富士通 2.1G 硬盘、S3 64V＋显卡（板上 1M 显存）、创通 16PNP 声卡、软驱、内存，三下五除二就得了。加电调试也简单，BIOS 使用出厂设置（SETUP DEFAULTS），操作系统还用硬盘上原有的 WIN95 OSR2。在 WIN95 发现一通新设备后，顺利进入。“味道”[illegible]用“心”（XING3.20）测，每秒竟达 77 帧，CPU 速度比原来提高了不少自不在话下，DISK 比原来提高了近一倍达到 17，DISPLAY／BUS 没有多大的变化，毕竟 S364V＋就是 S364V＋。再拿张 CD 听听吧，装进去老半天了就没一点动静。不是要出事吧？打开“我的电脑”居然不见光盘驱动器的身影，还真出事了！好端端的光驱不见了

光驱哪里去了？退出 WIN95 重新启动，系统自检没问题，光驱老老实实地呆在第二个 IDE 口上（硬盘和光驱各使用一根连线），进入 DOS6.22 光驱使用正常。重新回到 WIN95 中打开“控制面板”，进入“系统”，选择“设备管理”，发现好些设备上有感叹号。试图手工配置解决冲突未成功，干脆禁用了这些“感叹号”们。重新启动 WIN95，依然难觅光驱的身影，有病毒作怪？SCAN 一把没有发现病毒，WIN95 有问题了？重装 WIN95 毛病还是没有改。换个版本的 WIN95 试试，找个老点的 WIN95（版本号 4.00.95）装上，更坏了，不仅光驱还是没有，连声音也没有了。打开“系统”——“设备管理”一看感叹号满目，可气的是 WIN95 不认识创通 16PNP 声卡了，把它放在“其他设备”下。换 WIN98 [illegible]

[illegible]厂家的技术支持，打电话给经销[illegible]情况后拍着胸脯保证主板没有问[illegible]，在实在没有上策的情况下，只给了一个下策——在 WIN95 的 DOS 提示符下安装光驱的驱动程序[illegible]试还真[illegible]，光驱果然有了，听 CD 没问题，驱动程序也没大问题。看 VCD 可就惨了，正版的《堆鹅追杀令》在里面转了 5 分钟，报出一个错误“…格式不对…或…错误…”云云，正版好盘被光驱认成了坏盘。运行一些常用程序感觉好象回到了“小奔”时代，也难怪，WIN95 因光驱使用 DOS 兼容方式[illegible]性能大幅下降。到这般田地要么花“大奔”的价钱坐“小奔”——忍着，要么乖乖给配件商献上带着体温的银子[illegible]换回 WIN95 能认识的光驱。

死马当活马医吧，再打开 BIOS 看看，IDE ULTRADMA 模式早就自觉地关上了（因硬盘和光驱都不支持），BIOS UPDATE 也给关上了，PNP OS INSTALLED 也给关上了，再仔细找找看还有什么基本特性跟 T2P4 主板不一样（超前），有了 PCI2.1 支持还开着，关上它。进入 WIN95，光驱还是没有。重装 WIN95，打开“我的电脑”——妈呀！骨肉可算是团圆，WIN95 把光驱认出来了。选择“系统”——“设备管理”，老“感叹号”们都不见了，光驱和硬盘都安分地躺在各自的地方，一切照“旧”

总结经验不禁感慨万分，如今计算机配件的技术寿命都太短暂了，才短短的一年时间，光驱和硬盘在技术上都成了老爷爷辈的了，可是在物理上他们还都是年轻的小伙子。为技术进步感到高兴的同时，紧捂着口袋也有几分无奈，要是…还是别做梦了，实际一些好

几分心得写出来给碰到类似的问题的朋友提供参考

拿起你的 GAME 手术刀

——工欲善其事

GAME 手术室

■文／Chance

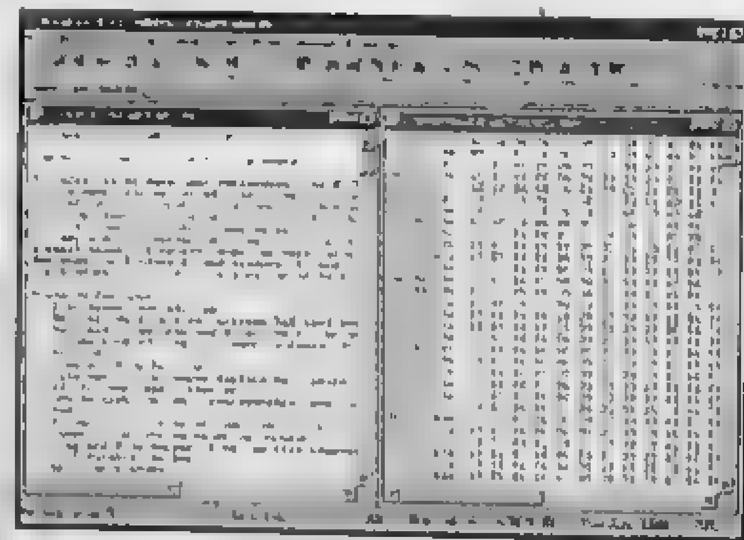
古人说“工欲善其事，必先利其器”，意思大抵是讲要想把事情做好，最好要有几件称手的家伙，这样才能事半功倍。这个道理在游戏修改上一样非行不悖。电脑游戏从美国某著名实验室几个聪明人手中的小程序演变到今天成为全球最有发展前途的产业之一，除去游戏能带给人们巨大乐趣，在制作、开发上的简易和广泛兼容性外，一个很重要的原因，笔者以为就在于电脑游戏给予了玩家高度的自主权。这[illegible]一般都[illegible]的方便，只要游[illegible]在游戏中[illegible]“大敌”在存[illegible]随着软件容量的增大，现在[illegible]直接修改主程序的机会变小了，人们[illegible]的存档文件和运行时的内存环境产生了浓厚的兴趣

谈到修改游戏，这个话题曾在一段时期内成为广大玩家的讨论焦点，支持者有之，反对者也不乏其人。笔者认为能“修改游戏”未必是件坏事，如果说“电子游戏是通往电脑世界的捷径”，那么可以毫不夸张的说“修改游戏是捷径中的捷径”。想想看，当一名玩家想要修改游戏，尤其是要能够成功的修改一款游戏时，他至少要理解什么是“字、字节、双字节”；要学会 16 进制与 10 进制的转换；还要明白文件名（主文件名、扩展名）的有关概念才能正确找到存档文件；此外还必须对内存方面的知识有所了解。把上述问题都搞清楚时，估计玩家至少对 DOS 已经可以掌握七八成了。不过笔者的上述文字并不是想说修改游戏是一件多么高深的事情，恰恰相反，在众多“利器”的辅助下，修改游戏[illegible]变得越来越简单，虽然暂时不能说是易如反掌，但普通玩家绝对可以在一些简单的学习后充满信心的操刀上阵。下面就请大家随我一起，来看一看到底有哪些“游戏修改利器”能为你我效劳。

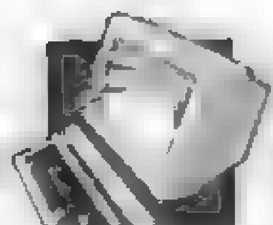
游戏修改工具从大的方面讲，可以划分为两种：静态修改一编辑存档文件、主执行文件等；动态修改一常驻内存的修改程序。这次就先说说静态修改工具。

大家可能已经猜到第一个出场的是谁了，不错，正是大名鼎鼎的 PCTools。PCTools 是由美国“中心点”（Centre Point）公司出品的杰作，最为人所熟知的大概要算其中的 5.0 版。短短几百 K 的一个小程序，竟然包括了拷贝、移动、查找、比较、目录排序、文件反删除、磁盘反格式化等等大堆需要整个 DOS 系统才能完成的功能，集成度之高令人叹服。不过，PCTools 也并非完美无缺，由于程序设计上的一些问题，这个系列的软件，有的版本支持大文件不支持大硬盘而有的版本却恰好相反——支持了大硬盘却又不认大文件。就为这个原因，笔者在很长一段时间内硬盘上同时安装了 PCTools 4.3、5.0 和 7.3 共三个版本，总算基本解决了问题。此后，“中心点”公司还陆续推出过 PC-Tools 2.0 for Win 3.X 和 PCTools 9.0 Gold 等。不过，这后几个版本虽然功能愈加强大，但软件的“体形”也随之“失控”，操作的简便程度大大降低，故此在玩家中的口碑反而不太好。有些细心的读者可能会有点奇怪，以“中心点”公司的水平，为什么在 Win95 问世后毫无动静。其实答案很简单，它被人收购了，对方就是大名鼎鼎的 Symantec 公司。这么说好象还有点不太明白，但如果一提起这家公司的产品，相信每个人都不会感到陌生——NU8.0 for DOS、NU2.0 for Win95、诺顿磁盘医生（NDD）、诺顿磁盘优化程序（Speed Disk）。现在清楚了吧，上面那条信息简而言之就是“诺顿收购了 PCTools”。有不少玩家反映 PCTools 在 Win95 下修改完游戏的存档文件后一选择“存盘”就死机，那是因为 Win95 为防止用户在无意中直接修改磁盘文件而破坏系统，对硬盘采取了保护措施。要解决这个问题也很简单，将系统退回到 DOS7 下，键入“Lock”回车，对屏幕上的提问回答“Y”，然后再启动 PCTools 就可以象原来一样修改了（编者注：这一方法只适用于旧版本的 Windows95，在 Windows95 OSR2 或 Windows98 中 Pctools5.0 由于文件分配表的问题根本不能使用）。不过说实在的，这样的操作过程太麻烦了，在 Win95 下，PCTools 的界面也不够美观。

如果您看过去年的杂志，可能会记得上面曾经介绍过的一款名为 HexWorkshop 的软件。这个小东西容量虽然不大，但用来修改游戏的存档却特别方便，甚至还附带有十进制与十六进制的转换、计算工具。在 Win95 下，它支持鼠标的右键功能；对于仍然对 Win3.X 情有独钟的朋友，它可以在文件管理器的菜单上加入一个快捷按钮。但这个软件说起来也很“笨”，因为它无论是打开什么文件，全都是以十六进制方式显示（非常的名副其实）。这使得用户除去用它修改游戏存档外，在一般情况下没有什么用处。好在“江山代有才人出，各领风骚没几年”，尤其是在软件领域，一款产品不好用，马上就会有替代品出现，这就是下面要提到的超强编辑器一 UltraEdit。这个软件的名字早就听说过，但一直没有兴趣安一个试试，最近要编辑杂志的网络版，PC 兔子便一直在我耳边“聒噪”不已，向我推荐它。终于无奈之下装了一个，一旦用起来才发现这家伙确实威力强大。先说读者最关心的修改存档问题，用它同用 PCTools 一样的方便，而且可以同时打开多个文件。最令人感到满意的是，UltraEdit 在打开文件时会自动判别对象的格式、类型以确定是用 ASCII 码还是用十六进制显示。因此使得它的适用范围要远大于 HexWorkshop。如果你还没有用过它，笔者向您强力推荐赶快装一个，如此一来无论是修改游戏的存档，还是编辑文本文件抑或您正在努力创建自己的主页，都会感到十分方便。



好了，这次就先聊到这里，在后面的文章当中，将再陆续为您介绍一些最为流行的动态修改工具及其详细的使用方法。下期再见！



飞来猛将帮你勇闯三国　　平添智囊助你平定天下

《富甲天下 II》修改记

■文/飞翔鸟．孙嘉

如果你是一个有着几年 GAME 龄的"PC 老鸟"，那么你一定还记得三年前那个风靡 PC GAME 界的《富甲天下——三国篇》吧。它以幽默的语言和轻松的画风再现了纷乱的三国时代，不知陪伴笔者度过了多少个不眠之夜。啊，多怀念那段无忧无虑的时光啊……时光变迁，《富甲天下 II》也和我们见面了。除了保持着风趣的语言和滑稽的动作外，它还改进了一代中许多不合理的地方。例如，引入"声望"这一属性，拒绝敌人挑战会降低声望。不再象一代那样武将间单挑只看武力，只要武力比对方高一，就永不会输。二代影响单挑结果的不止是武力，体力也起着极其重要的作用，体力如果相差过大，武力低十的武将也有可能胜出。另外，二代引入了攻城器和城内建筑等，这里就不多说了，大家一玩就明白了。值得称道的是二代的美工，320＊480 解析度的 256 色画面一改以前光谱游戏过于杂乱的画风，给人一种活泼、明快的感觉。再加上一个个异常可爱的 3D Q 版武将造型，营造出一种轻松、温馨的氛围。总之，这是一款欢乐逗趣、老少咸宜的益智游戏，错过了可真是太遗憾了。

不过，你如果真以轻松的态度去玩《富甲天下 II》的话，很快你就不那么轻松了。因为——太难了！尤其是用孙权（因为同姓，所以笔者偏爱孙权）。将弱地寡，声望也不高。本人自命乃一闯荡 PC GAME 界多年的狂魔（修改狂魔？），居然在与 COMPUTER 对决两小时后败下阵来。哇呀呀……真是气煞老夫也。来人呀，快去抬来我那一百零八斤的 PCTOOLS 来，看我与它决一死战！

电脑太不照顾孙权了，手下猛将太少，看咱来施展家传绝技给它改出几个！比如咱们来改周瑜：武力 74、智力 98、练兵 86、陆战 55、林战 60、水战 99。先存个进度，退出游戏，用 PCTOOLS 的 F 命令查找进度文件 M3K2. S0?（?代表是几号进度，0 为第一个，1 为第二个，依此类推。）。

按以往的经验，将连着的三项数值武力 74、智力 98、练兵 86 换成十六进制代码连续输入：4A6256 后回车开始查找。什么！！！居然没有找到，不急，看我孙氏修改大法第二式——单字查找法。输入 62（智力的十六进制代码）回车，每找到一次就按 E 进入编辑状态，看看 62 附近有没有其他属性的数值如 4A（武力）和 56（练兵），如有就是周瑜的属性地址。不料看了二十多个 62 后，还未找到周瑜属性的真正地址。笔者不耐烦了，按下 ESC 退出查找。唉…第二式也不管用！

看来，眼前的《富甲天下 II》绝非等闲之辈。不过，笔者驰骋游戏沙场多年，修改游戏宛如探囊取物一般，怎会被它难住？看我使出孙氏修改大法第三式——乱序查找法。有的游戏为了避免数据被玩家修改，采用了一些非常简单的隐藏数据的手段，比如将数据的顺序打乱再保存，将数值加 1（减 1）后保存等等。此等雕虫小技安能难住我？……结果笔者将武力（4A）、智力（62）和练兵（56）无论以什么顺序输入也找不到正确地址。：－ <乱序查找法又告失败。

哼，《富甲天下 II》虽然难改，不过俗话说得好："道高一尺，魔高一丈。"鄙人既然号称"修改狂魔"必有非常之手段，看我使出自创之天魔护体神功——姓名查找法。进入繁体 WINDOWS3. 1，按下 CTRL＋空格，切换至中文输入方式，用台湾拼音输入法输入"5>"空格，此时屏幕上出现"周（A950）"，"A950"就是"周"的十六进制代码。同理，"瑜"的十六进制代码为"B7EC"记下后用 PCTOOLS 查找进度文件，输入"A9502020B7EC"后回车，其中"2020"代表一个空格。找到后按 E 进入编辑，出现以下数据

A9502020B7EC 0000 0200000 FFFFFFFF C800000 4A00000 6200000

姓名　归属　位置　体力　武力　智力

1200000 0100000 5600000 3700000 3C00000 6100000 0100000

经验　等级　练兵　陆战　林战　水战　武器

其中归属：00 代表刘备；01 代表曹操；02 代表孙权；03 代表董卓。通过修改归属，你完全可以把吕布改到曹操帐下，使赵云变成孙权手底忠贞不二的大将

武器的代码：00 菜刀；01 铁剑；02 铁鞭；03 开山斧；04 大砍刀；05 流星锤；06 钢剑；07 凤尖斧；08 纯钩剑；09 吞云斧；0A 巨阙剑；0B 雁翎刀；0C 胜邪剑；0D 湛卢剑；0E 七星剑；0F 鬼头刀；10 [illegible]；11 干将剑；12 莫邪剑；13 青虹剑；14 倚天剑；15 方天画戟；16 丈八蛇矛；17 青龙偃月刀；18 [illegible]；19 [illegible]；1A [illegible]；1B [illegible]；1C 金鞭[illegible]；1D [illegible]；1E [illegible]；1F [illegible]；20 [illegible]；21 [illegible]；22 七彩绣球；23 [illegible]金环。其中攻击力以[illegible]为最，达 60。24 以后就开始重复前面的武器了，再靠后甚可把"牛车"等原本不是武器的东西改出来，有的攻击力真是太可怕了。

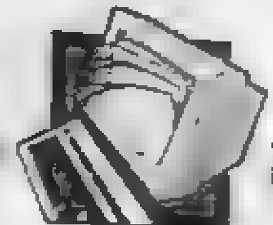
通过修改以上数值，你可以轻易自创出一个武敌吕布，文胜诸葛的超级大将，还可给他安上自己的姓名，看着自己打得吕布、张飞哭爹喊娘，那才叫爽呢！

这次我没有提供声望、金钱和士兵数的地址，因为一是很容易查找，而且随着所选人物和年代的不同，地址会发生变化。二是笔者个人认为这些数值改过后游戏会丧失挑战性，本人虽然逢游戏必改，但每次都只是改得比敌人稍强，这样玩起来才有意思。：－>

还有，你可以直接修改 GEN. DAT 和 GEN?. DAT。游戏各时代人物的信息分别存在这五个文件中，格式与存档文件相同。你只有将这五个文件中的人物改了，你编的人物就固化在游戏中了，不用每次重新游戏时都去改存档文件了。

其实，不光是改人物、金钱、声望和士兵数，象城市名、武器名、人物对话、城市信息、主公名和坐标等等，一切都可修改，只是因为版面所限，以后再给大家介绍吧。

试想，你改出自己披挂上阵，带领一队朋友与孔明斗智，和吕布拼狠，角逐于三国乱世中，那是一种什么滋味？哈哈哈……



RESIDENT EVIL（生物危机）PC 版修改

■文/ dd

日前看到一玩友的一篇关于 RESIDENT EVIL 修改的文章，是用 PCTOOLS 打开存档文件，非常麻烦，不能即时修改。经过笔者多次实验找到了一个简单易行的修改方法，用 FPE5. 0 笔者用了 34 分钟就打出了完美结局，而且不需存档

具体方法如下：运行 FPE，进行游戏。首先找到一把有 5 发以上的枪（无论男女主角在游戏初期都可以得到手枪）按 ALT＋TAB 键切换至 FPE，找到地址。地址为几组 16 进制数，分别用两组数表示一个物品，前一组为物品代码，后一组为数量。物品栏中物品的位置是从左到右，从上到下，找到相应地址进行物品和数量修改。下面给出物品代码：

01	COMBAT NIFE	02	BERETTA	03	SHOTGUN	04	COLT PYTHON
05	COLT PYTHON	06	FLAMETHRO	07	BAZOOKA(EXPLOSIVER.)	08	BAZOOKA(ACIDROUNDS)
09	BAZOOKA(FLAMEROUNDS)	0A	R. LAUNCHER	0B	CLIP	0C	SHELLS
10	EXPLOSIVER	11	ACID ROUND	12	FLAME ROUND	13	EMPTY BOTTLE
14	WATER	15	UMB NO. 2	16	UMB NO. 4	17	UMB NO. 7
18	UMB NO. 13	19	YELLOW－6	1A	NP－003	1B	V－JOLT
1C	BROKEN SHOTGUN	1D	CRANK	1E	CRANK	1F	EMBLEM
20	GOLD EMBLEM	21	BLUE JEWEL	22	RED JEWEL	23	MUSIC NOTES
24	WOLF MEDAL	25	EAGLE MEDAL	26	CHEMICAL	27	BATTERY
28	MO DISK	29	WIND CREST	2A	FLARE	2B	SLIDES
2C	MOON CREST	2D	STAR CREST	2E	SUN CREST	2F	INK RIBBON
30	LIGHTER	31	LOCKPICK	33	MANSIONKEY（剑）	34	MANSIONKEY（盔甲）
35	MANSIONKEY（盾）	36	MANSIONKEY（头盔）	37	LAB KEY	38	SPECIAL KEY
39	DORMITORY KEY (002)	3A	DORMITORY KEY (003)	3B	C. ROOM KEY	3C	LAB KEY
3E	RED BOOK	3F	DOOM BOOK2	40	DOOM BOOK1	41	F－AID SPRAY
42	SERUM	43	RED HERB	44	GREEN HERB	45	BLUE HERB
46	MIXEDHERB(RED& GREEN)	47	MIXED HERB (G& G)	48	MIXED HERB (G& B)	49	MIXED HERB (G& R& B)
4A	MIXED HERB (G& G& G)	4B	MIXED HERB (G& G& B)	4D	COM. RADIO		

希望众多玩友早日通关。

（编辑/乐水）

开启游戏设计之门：

教你轻松编游戏(二)

■文 [illegible]

第二讲 游戏制作的前期准备

上一讲为大家简要地介绍了 games factory 这一游戏开发平台，接下来便是亲自动手用它制作一款游戏。游戏的制作如同一门系统开发工程，虽然是制作一款小品性游戏，但同样应做一些必要的准备工作，这些工作大体可分为下面四个部分：

一、策划——设计一个游戏的基本框架结构

首先要说明的是：这里所讲的策划工作不是指专业商业游戏开发的策划工作。因为针对一款商业性的大型游戏开发，其策划工作是多方面的，从创作思想到大体情节，从人员组成到市场分析，从投资预算到开发周期等等诸多方面的事宜，缺一不可。而我们这里所讲的策划是专门针对个人的开发工作，因此，其主要的成份是游戏的情节定位；即个人开发者所应把握的游戏内容与风格走向。策划工作的好坏，直接影响到游戏制作工作的顺利与否，所以，开始动手制作游戏前，应该认真做好这重要的第一步。那么，策划工作究竟需要我们做些什么呢？自己的感想或是一个突发的游戏创作灵感，甚至是一种现实生活中的梦幻，变成一个粗框架的游戏制作思路，并用文字的形式描述出游戏的故事大纲和确定游戏的表现形式。这些基于成熟构思的书面材料就是形成完善脚本的根本依据和基础

例一：个人游戏制作策划方案(简例)

1. 游戏名称：孤胆英雄

2. 游戏类型：动作型冒险游戏

3. 表现方式：640×480×256 色，独立分镜场景，转场切换采用划像过渡与硬切配合使用

4. 故事大纲：(提要)

在沙漠腹地的一片人迹罕见之处，一伙恐怖分子建立了一个非法的军事王国，他们利用其先进的军事技术在世界各地制作混乱，挑起战争。为保卫世界和平，X 国特种部队派出了智勇双全的 A 上尉，单枪匹马，闯入恐怖分子基地，炸毁了敌人的油库、弹药库、工厂和营地后，A 上尉又同时救出了不少被关押的平民百姓，最后胜利返回自己的基地。

二、脚本——完善游戏的故事结构

策划形成的游戏故事大纲只是粗框架的指导依据，它[illegible]了[illegible]游戏的制作，尤其[illegible]RPG[illegible]，只有一个篇章是不够的，还必须[illegible]体现游戏的内容与中心思想，[illegible]这是大多数类型的游戏制作[illegible]当然，对于个别极简单或是没有故事情节[illegible]，这一步也是可以免去的

[illegible]的脚本不同于一般文学作品，考虑到游戏特有的交互性特点，这类脚本的写作比较特殊。一方面，开发者要按自己的一般思路去写脚本；另一方面又要充分考虑到玩家的可能操作行为去设计多种发展逻辑（当然，也可以用单线条单结局的方式去设计游戏）。限于篇幅所限，仅举简短的实例片断来进行说明：

例二：个人游戏脚本实例片段

……消灭了门口的守敌后，A 上尉来到了一个紧锁着的大门前，望着门上的大锁，A 上尉拿不准进还是不进这个房间(这时有两种选择)：

外围情节一：查看了自己的背包中只剩下两颗定时炸弹后，A 上尉决定放弃这个房间，去其它地方转转，要炸掉发电厂还需要更多的炸药才行。顺着房子边上的小路向基地深处走去，A 上尉不断与守敌遭遇，凭着他过人的机灵与胆识，在消灭了几处敌人后终于得到了几颗手雷，有了它们炸毁发电厂就容易多了。不一会儿，A 就来到了兵营的大门前。这是一扇紧闭着的厚实铁门，打开它还得动点脑筋。通过努力，上尉在一秘密处找到按钮，打开了大门，顺利地进入了兵营。(下转兵营一号情节)

外围情节二：经过一阵考虑，上尉决定使用定时炸弹毁大门，看看房中究竟藏有什么秘密。选好了适当的爆破位置后上尉启动了炸弹，随着一声巨响，大门被炸得无影无踪，上尉随即进入房中搜索，终于发现了一个秘密通道，但不知是通往何处的，顾不上更多的考虑，A 上尉决定进入秘道。(下转兵营一号情节)

……

通过这短短的实例片段，我们不难看出，游戏脚本最大的特点就是要把玩家可能发生的操作结果设计出来，写进脚本，以给予玩家尽可能大的选择余地，同时也必须兼顾到游戏程序制作的方便性，并使开放的情节能顺利回归于统一的情节中来。所以，游戏脚本的写作既要放得开，又要[illegible]，[illegible]，关于[illegible]了

[illegible]逻辑——[illegible]逻辑图

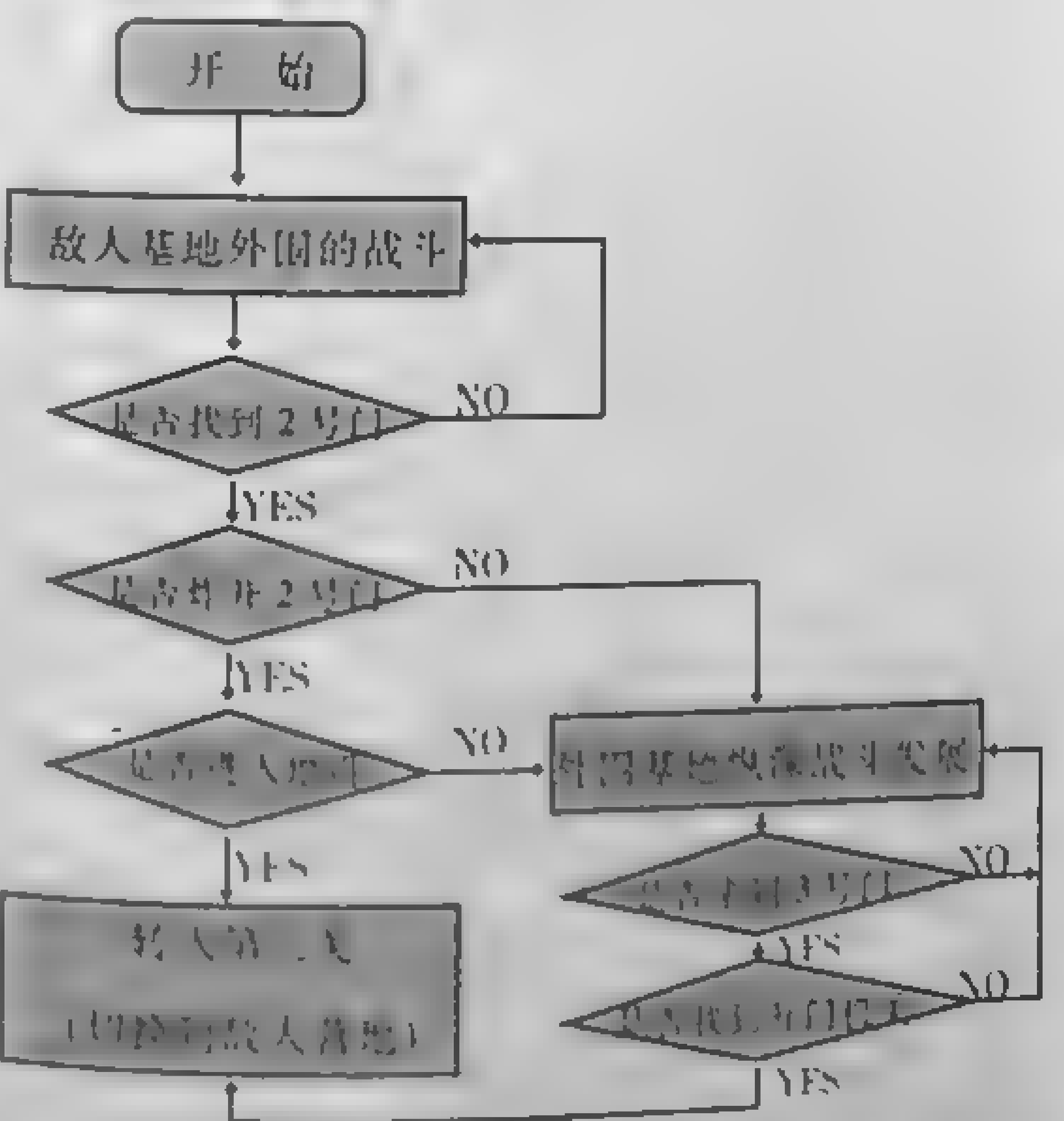
[illegible]写好了脚本，接下来[illegible]的[illegible]工作[illegible]逻辑[illegible]之前，最好先进事件列表。任何一款游戏，特别是 RPG 类的游戏，通常都是由玩者的操作来引发一系列的[illegible]控制游戏内容的进程，这些被引发的剧情内容就构成了游戏中的一个个事件。事件是按脚本规定的线索发展的，游戏的脚本从程序角度来看实质上就是一个个事件按[illegible]序排列的集合。所以，游戏的流程逻辑就是反映游戏发展过程的程序说明。下面一小段实例可供参考：

例三：事件表与流程逻辑图示例

图一、事件表示例

编号	事件名称	触发条件	引发结果及数据处理	备 注
×××	×××	× × ×	× × × ×	
007	炸 2 号门	在 2 号门前使用炸弹	可进入房内穿越地道，转 2 关	
008	拾取手雷	消灭拥有手雷的敌人	增加三个手雷，改写物品变量	D=D+3
×××	×××	× × ×	× × × ×	

图二、流程逻辑图例



有了完备的事件列表和游戏的逻辑流程图后，再动手制作游戏就容易多了

四、设定——为游戏制定规则

任何游戏的制作都少不了这重要的一环，俗话说："没有规矩，不成方圆"。既然是制作游戏，自然就要制定出合适的游戏规则。否则，我们制作的游戏就有可能出现诸如打不死的敌人、一碰就死的主角，打不出子弹的枪械，以及其它种种不合理的情况来。一款游戏，是否好玩，设定的好坏至关重要。例如，在敌我之间，谁强谁弱的设定，就应有一个合理的平衡点。如果把敌人设定得过于强大，那玩家是很难通关的；反之，如把敌人设定得太弱，闭着眼睛也能取胜，游戏就失去了耐玩性。正确合理的设定是游戏好玩、耐玩的保证。可以这么讲：没有合理的设定，就不会有真正的游戏。下面的简例列举了两个方面的设定安排：

例四：设定工作示例

1. 游戏操作的设定

方向键：控制主角的行动

ESC 键：返回主菜单(启动画面)

空格键：主角射击

Shift 键：主角安放炸弹

Ctrl 键：主角引爆炸弹

Enter 键：主角按下机关和其它行为确认

2. 角色属性设定，物品属性设定

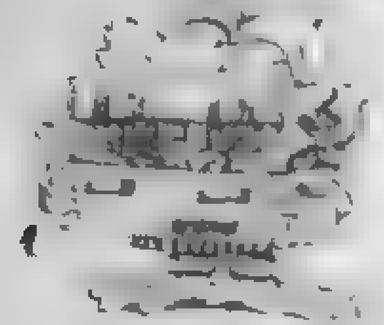
注：攻击强度 = 攻击力 - 对方防御力

名 称	生命力	攻击力	防御力	其 它
主 角	满 100	100	50	
敌军官	满 100	100	80	
敌 兵	满 50	100	——	
炸 弹	——	200	——	
子 弹	——	等于所属对象攻击力	——	

生命力 - 对方攻击强度 = 0 时角色死亡

这就是关于设定过程的最简说明。根据游戏的类型与规模大小，设定工作也就有着不相同的内容和方式，游戏制作者可按自己喜爱的任何方式进行描述工作，但关键的一点就是必须设定出合理的各项游戏参数，否则，制作出的游戏就会无法使用。

关于游戏开发的前期工作当然还不止这些，但对个人开发游戏而言，也就行了。上面四个方面所举的实例虽然过于粗糙和简单，但只要用心领会，谁都可以做得更好。其实，有了 games factory 这一游戏开发工具，也可以跨跃上面的四步准备工作而即兴制作一个小品性游戏，但要制作出的游戏象那么回事，并且具有专业化的水准，这些准备工作就显得十分必要了。完备的前期准备不仅会使你的游戏开发工作得心应手，而且会有更高的制作效率和更好的游戏品质。从下一讲开始，我们将进入游戏开发的实做阶段。对准备工作的理解能有助于开发工作的顺利进行，希望爱好者能结合其它文章的介绍，进一步掌握游戏制作的前期工作，成功地制作出自己的第一个游戏来。



街机模拟部队

■文/Monster

640K 内存应该对所有人都够用了

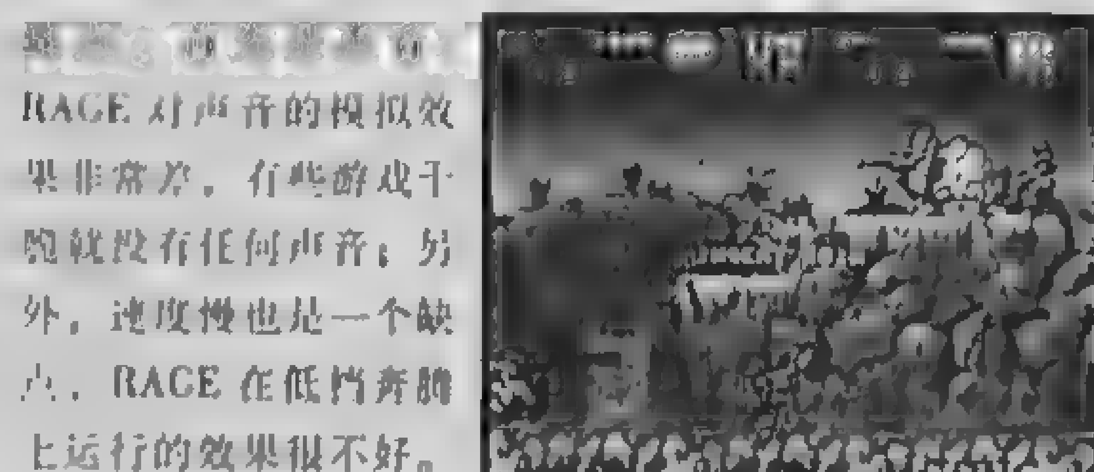
——Bill Gates 1981

说 1998 年是模拟器的街机年一点也不为过，因为就在这短短的几个月中，街机模拟器的水平又向前迈了一大步。

先让我们来看看以前介绍过的几个老朋友：

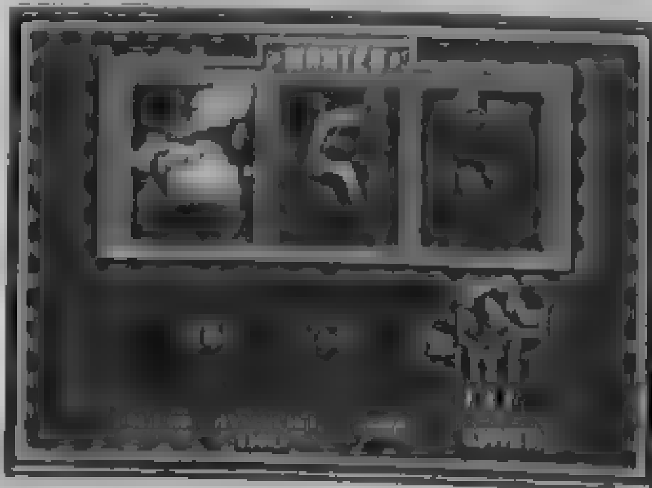
MAME 的开发规模无疑是迄今为止最大的。无数的优秀程序员都加入了 MAME Project，为 MAME 编写各种游戏的驱动程序，所以 MAME 的每一个版本的变化都非常大。0.30 比我们上次介绍的 0.29 新增了 70 多个游戏，包括《大金刚》(任天堂)、《1943 改》(CAPCOM) 等。使得 MAME 总体支持的游戏数超过了 300!!(光 MAME DOS 版的主程序就已经超过了 2MB!) 但是 MAME 的开发者们并没有就此而满足，他们开始向更高的技术挑战。在下一个版本中(0.31)，MAME 将支持更多的游戏(仍然在 80 到 90 年代之间)代表作有 TECMO 的《未来战士》(Rygar)等。另外，由于 MAME 的源代码是公开的，任何人都可以对其进行改动，所以由此又派生出了很多非正式的 MAME。如 MAME/P 等等，通常只是比正式版多支持了几个游戏而已。另一方面，也正是因为 MAME 的开放性，使得它所支持游戏的范围越来越宽。比如前几天有人宣布要编写一个 Data East 模拟器，顾名思义就是模拟 Data East 的街机游戏(废话!)，代表作有《Side Pocket(花式撞球)》等。现在这几个程序员已将这个项目并入了 MAME 的开发进程，Data East 的街机游戏将在 MAME 的下一个版本中得到支持。这样的例子现在越来越多，所以 MAME 永远都是最好的!

RAGE，几个月前还不那么显眼。但经过这段时间的"进化"，已经能和街机模拟器的 No. 1——Callus 媲美了。为什么？来看看新的 0.9 比上次介绍的 0.4 多了哪些游戏：《GunSmoke》(荒野大镖客)、《1943 改》、《SonSon(西游记)》、《R-Type》、《R-Type2》、《Dragon Breed》、《Hammerin' Harry》和《Legend Of Hero Tonma》。好象也没什么嘛……当然啦，好戏都在最后，more cool 的东西正在加入呢！猜猜是什么？《Undercover Cops》、《Gun Force》、《Blade Master》，还有那个色彩缤纷的射击劲作——《海底大战争》！街机"机龄"长的朋友不会忘了吧？你一定会发现，这几个游戏并不是 CAPCOM 或者 SNK 推出的。不错，Rage 的目标已经改了，变成："我们要尽可能多的模拟 CAPCOM、SNK 和 Irem 的街机游戏"了。在 0.9 推出的前一天，作者发出了通告，于是所有人都在等着第二天的到来，当推出时间一到……网络大塞车，各大模拟器站点全都连不进去。由于我没注意这个通知，上网的时候还直纳闷，待事后才知道真相，有些后悔——也应该去"挤"一回呢。Rage 模拟的街机已经到了 1993 年。不过 RAGE 现在还是有不少[illegible]



RAGE 对声音的模拟效果非常差，有些游戏干脆就没有任何声音；另外，速度慢也是一个缺点，RAGE 在低档奔腾上运行的效果很不好。当然，我不能否定 RAGE 小组的努力。Callus，你的第一个竞争对手就是——RAGE!

System16 也终于跳出了"SEGA"的圈子，开始模拟其他厂商的街机游戏了，但与 MAME、RAGE 相比，System16 的进展很慢。这是由 SEGA 街机的特殊性所决定的——在 SEGA 街机中，几乎所有的 ROM 全都加了密，System16 小组的大部分时间都花在解密或者寻找解密版 ROM 上了，在 the ROM List(注：一个著名的从街机复制 ROM 的组织)的"Wanted"列表上，你可以看到一堆 System16 小组的申请。所以作者现在也开始试着模拟其他厂商的街机。较上次，System16 新增的游戏有 Super Hang-On、Out Run、Alien Syndrome 以及 Tetris；还加入了对声音和手[illegible]的支持，[illegible]的新游戏有：Tough Turf、Passing Shot、SDI，还有………Eswat！这个游戏到现在我还记忆犹新呢。



至于大家热切关注的超级模拟器 Callus……曾有一阵子网上流传着 Callus 要停止开发的谣言，使得很多 Callus 迷都伤心不已，注意，只是个谣言而已，Callus 已经升级到 0.3 啦！有什么新东西？除了预料中的《吞食天地 1、2》(就是[illegible])《街霸 II》、《恐龙 II》、《战场之狼 2》、《危险流程》……还增加了 2 个以前没有说过的游戏，一个叫《Punkers》，拼图游戏；另一个是…是什么来着？想不起来了，还没玩上呢。更重要的是，Callus 还改正了以前版本的很多不足：首先 Callus 能够发出音乐了！虽然还有些 Bug，但……已经足以让我们每个人兴奋半天。其次是加入了半透明效果，使得画面更漂亮了；再次，你不用为了玩 1941 而放倒你的显示器了，Callus 可以将这种游戏画面立起来（嘿嘿，还是有代价的哟）。而且 Callus 还有了自己的界面，看起来跟 Nesticle 一样，新增不少新的功能，具体的内容……还是自己去试吧。



一个程序员曾对我说过：每当你解决了一个问题，就马上会为自己带来 10 个新的问题。Callus 的作者也是如此他们在 QSound 解码上遇到了麻烦。CPS1 后期的游戏都使用了 QSound 技术来加强自身的音响效果（用 Z80 来处理），但为了防止盗版，CAPCOM 对 ROM 的声音部分加了密，当然加密的目的不是针对模拟器，而是街机电脑板的盗版，况且那时还没有模拟器呢。所以现在 Callus 下所有使用了 QSound 技术的游戏都没有任何声音！（大家所期盼的《吞食天地》正在此列）更不幸的是，在 CPS2 中绝大部分 ROM 连游戏部分的程序部分都加了密，这下惨了……

现在来介绍一下多街机模拟器的新成员：

Raine 街机版《彩虹岛》(TAITO) 的模拟器，经过很短的一段时间也变成了一个多街机模拟器。作者原来是一个著名的翻译小组（注：Translation Team，一种不被游戏厂商承认的游戏翻译组织，主要工作就翻译游戏，如：制作一个 Patch，使超任的《前线任务》变成"英文版"）DeJap。原来 DeJap 并不打算制作多街机模拟器，可是后来他们发现只要对 Raine 的主程序稍做修改就能运行其他的游戏（多街机模拟就是这个原理），所以 Raine 就变成了现在的样子：一个支持 17 个游戏的街机模拟器。挑几个大家知道的：《彩虹岛》就不用再说了，《机械战警》(Robocop)、《希特勒复活》(Bionic Commando)、《WrestleFest》、《飞翔鲛（Flying Shark）》等等。Raine 使用起来很烦，必备 VESA2 支持；使用如下参数启动：raine -g X -v Y。其中 X 是从 0 到 17 的数字，代表具体游戏（里面有两个版本的彩虹岛）。Y 是显示模式，只有 0、1 两种，分别为 320x240x8 位色和 640x480x8 位色。如：raine -g 7 -v 0 就是以 640X480 的显示方式去玩《希特勒复活》。

Sparcade——有着一个非常友好的用户界面，用起来非常顺手。所支持的几乎全是射击游戏，象《沙罗曼蛇》、《宇宙巡航机 2》等等。Sparcade 的速度还可以，但对声音的模拟不是很理想。

与多街机模拟器相反，单街机模拟器的任务就要简单很多：只模拟具体的某一个街机游戏。单街机模拟器也有不少，不过他们的领域正逐渐的被多街机模拟器所"瓜分"，很多单街机模拟器模拟的游戏已经被多街机模拟器模拟了，如《希特勒复活》、《未来战士》。不过单街机模拟器也正以惊人的速度模拟着更新的街机。我就是托 Grytra 的福才玩上了街机版的《魂斗罗》哦。现在，最引人注意的单街机模拟器当属《忍者神龟》——整个模拟计划正有条不紊的进行着，现在仍处于早期的开发阶段，但是我们有理由相信在不久的将来就能在电脑上玩到街机版的《忍者神龟》。

最后提醒各位常进街机厅的朋友，以后玩游戏时一定要把游戏的英文名字记住，千万别象我一样就知道傻玩——这也能帮你记住几个单词吧:)

快报！超强世嘉模拟器"KGEN"

■文/张涵

最近一段时间，模拟器好象特别流行，光是本刊配套光盘上就有五六个超任模拟器，可遗憾的是游戏太少，兴趣总是提不起来。作为一名《家用电脑与游戏机》的铁杆读者（从创刊号至今，每期都要亲自去买，只为了比"订阅版"早几天），我不得不放弃沉默，第一次拿起了笔，不——是键盘。因为我们今天的这位主角实在是太……

KGEN 只有 294K，我拿到的是"V0.34b Beta Test"，因为是测试版，所以能玩的游戏不多——才 106 个，经笔者狂测一天一夜后，证实只能玩 101 个。另外那五个顽固份子中居然有一个文件名是 SF2.smd(街霸？！呜……我要玩……) 什么，你问有那些游戏？其实也没什么好东西，不过是些《光之继承者》、《格斗三人组》、《梦幻模拟战》、《魂斗罗》还有诸如"《空牙》、《雷电》、《饿狼》、《海豚》、《阿拉丁》、《幽游》、《龙珠》……"

无论是'95'或[illegible], Ken ex[illegible]声卡和设定[illegible], Ctrl + Alt + Del,[illegible]



[illegible]Load ROM 在机内存[illegible]名为 SMD 和 BIN 的游戏文件,[illegible] ESC 键[illegible]中任何时候都可切换至主菜单(有时需要按两下),再按又可切回游戏。利用这个功能,我们可对任何游戏(能玩的)进行无限存盘(也就是说所有的世嘉卡都装有电池……)选择 Save Snadshot 后,存盘文件名会出现在底部,Load Snadshot 就是取出喽。F12 用于在游戏中截图,很棒吧!另外,Control Lers 可设定键盘。我们甚至可在游戏中改变设定,方法同上。这里需要说明的是,由于世嘉机有两种手柄[illegible]

[illegible]

[illegible] PS 的(FF7)[illegible]



[illegible]最后说一句,还没用上升[illegible]的朋友请把"Vsync is"项设为 OFF。借用一句时髦的话叫"友情建议"。多谢诸位捧场,谢谢!

PS 模 拟 器

■文/朱政

当今世界上最流行的游戏机是什么?毫无疑问,是 sony 的 Play station!全球销量超过 3000 万台,相关游戏数千个,大作频频——光 FF7(太空战士 7)一个游戏就全球发售 500 万份,销售额达到 3 亿美元,这一切无疑是游戏史上又一个奇迹

作为电脑玩家,当第一次看到 PS《魂之利刃》的片头时,我惊得目瞪口呆——世界上居然有这么逼真的 3D 画面?居然连人物的表情也仿佛和真的一般,有笑有嗔怒,有英雄豪情……这是我从来无法想象的,电脑游戏哪天能够这样该多好!

幸好,在 SFC 模拟器渐渐成熟之后,PS 模拟器也出现了。

其实模拟器真正的名称应该叫仿真器,模拟的英文是 simulate,是用其它机器指令来替代原机器指令,而现在的模拟器的英文是 emulate,是用一段微程序来替代原机器指令。

现在的 PS 模拟(仿真)器是一个叫 duddie 的人做的,我得到的最新版本是 98.1.13v0.2.1 "beta",最早的 public release 版是 97 年 6 月 4 日,那时还不能用来玩游戏,短短半年已经进步很多了,象 king of fighters 96 这样的格斗游戏也可以用出来,不过速度还是太慢,没有 MMX200 以上的芯片您就不用费心去试了,希望作者继续努力,至少每个游戏的片头能流畅地看看,或支持一下 Voodoo 提高 3D 性能……

好了,接下来介绍这个模拟器的用法:

首先,你要有支持 VESA2.0 的显卡(一般都只支持 VESA1.2),不过也可以用我们介绍过的 SDD6.0 显卡程序让显卡支持 2.0 或 3.0

其次要有 PS 模拟器及 PS 的 BIOS 文件

再么就是该模拟器最低要求 CPU 为 486 内存 4M,这我想不成问题

该正式使用了:

1. 先执行 sdd 的 univbe,让显卡支持 VESA2.0 以上

2. 把 PS 的 BIOS 文件 COPY 入目录中(一般是 scph1001.bin)

3. 把 PS 光盘放入光驱,执行 pse

好了,应该已经进入模拟器状态,按 F1 就马上开始

常用功能键如下:

ESC	退出
方向键	选方向、光标移动
Pageup/down	光标移动
F1	开始模拟
F4	把当前屏幕内容放到目录中(抓图)
F5	执行一条指令
F6	跳过一条指令
F7	继续

[illegible]

ESC	[illegible]
s	= 手柄上的方块键
e	= 手柄上的三角键
d	= 手柄上的圆圈键
x	= 手柄上的打叉键
1	start 键
2	select 键
Ins	= 手柄上的 L1 键
Del	= 手柄上的 L2 键
Pgup	= 手柄上的 R1 键
Pgdn	= 手柄上的 R2 键

好啦,现在可以享受(也可能是受虐)一下 Play station 的[illegible]

祝好运

编后记:

估计在本刊的读者中有不少是从当年的 TV GAME 迷"转型"玩 PC 的,要不然为什么关于 TV GAME 模拟器的文章那么受欢迎呢?想必是怀旧情绪使然。为此本期 PC 工具箱特别选择这样一组文章,希望能让这些朋友找回些许昔日的感觉

——乐水

增强 WINAMP 表现的 PLUG - INS 和 SKINS

■文/Longbow

大家对 WINAMP 应该是耳熟能详了吧。不过你是否和我一样对 WINAMP 一成不变的界面有些厌烦了呢?下面将要介绍的就是一些能够增强 WINAMP 表现的 PLUG - INS 和 SKINS。没听说过?没关系,听我慢慢道来

PLUG - INS 和 SKINS 都是由一些 WINAMP 的爱好者所开发出的小程序,其中 SKINS 的作用就如它的名字一样是给你的 WINAMP 装上一张新脸皮,绝对够酷,喜新厌旧的你这下可有救了。PLUG - INS 可分为两种:一种被称为 VISUALIZATION PLUG - INS,用来给你的 WINAMP 增加一些动画效果;另一种被称为 SOUNDEFFECT PLUG - INS,不用说你也知道这是用以增强 WINAMP 音效的。下面我就向大家介绍几个我收集的 PLUG - INS 和 SKINS

一、首先是几个 VISUALIZATION PLUG - INS:

1. 豪华音箱

系统要求:WINAMP1.6 或以上版本

安装方法:将 ZIP 文件解压至 WINAMP 的 PLUGINS 目录下即可

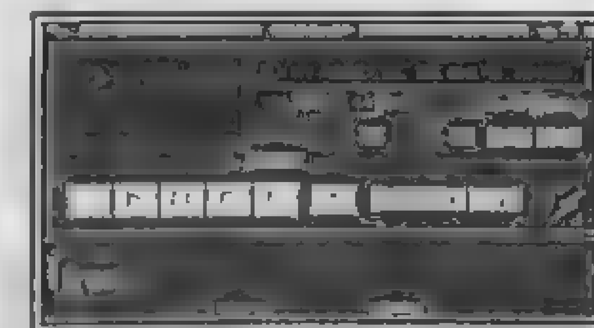
操作方法:进入 WINAMP 的 PREFERENCES 菜单,选 PLUG - INS 标签,在 VISUALIZATION 中的 LIBRARY 下拉菜单中选中文件名,再复选 AUTO EXCUTE ON PLAY 项即可。

在主界面的两侧加上一对立体声音箱,随着音乐节奏的变化,几个喇叭跟着起劲的跳动着,动感十足。怎么样,我的 WINAMP 看上去更象是一台音响了吧?

2. 声波分析仪

系统要求、安装方法与操作方法都同上。

短小而精悍,也会随着旋律的变化作出动态的反应。



它还可以显示另外一种模式,只要在 PLUG - INS 标签中的 MODULE 下拉菜单中选 VU - METER 即可。

3. 湖

系统要求:它对系统要求较高,须至少 2M 显存,P166 以上机型(其实 P133 也可凑和着用)。

安装方法:将 ZIP 文件解压至 WINAMP 目录下即可。

操作方法:同上。

这是一个全屏播放的 INS。远山、近湖、流动的湖水、夕阳的余辉、跃动的旋律谱线、美不胜收,一边听着音乐一边欣赏着湖光山色,这才是真正的享受啊。在全屏播放之时,所有的 WINAMP 热键操作仍然有效,按 ESC 退出。

二、接下来,我再向大家介绍一个 EFFECT PLUG - INS,它的名字叫 DSP_NS.ZIP,也是出自 WINAMP 的制做公司 NULLSOFT。

安装:将它解压至 WINAMP 的 PLUGINS 目录下即可。

操作:也是在 PLUG - INS 标签中的 SOUND PROCESSING 下拉菜单中选中它的文件名即可。在底下的 MODULE 下拉菜单中,还可以选择三种不同的音效处理方式:第一种是 NOTTCH FILTER,作用是过滤掉一些杂音;

第二种是哈音乐增[illegible]本是大全[illegible]体声音平[illegible]。下面向大家介绍[illegible]比较酷的 SKINS [illegible]们都来自 http [illegible] users [illegible] winamp71 software skins。有兴趣的读者[illegible] http [illegible] www winamp com [illegible]去看看，会发现[illegible]

安装：它们的安装也很简单，将 ZIP 文件解[illegible] WINAMP 的 SKINS 目录下即可

操作：在 WINAMP 的 OPITON 菜单中选 SELECT SKINS，然后你就可以挑一张你喜欢的 SKIN 给你的 WINAMP 穿上了

这些 PLUG－INS 和 SKINS 都是免费的。考虑到现在有[illegible] WINAMP PLUG－INS [illegible] SKINS 的[illegible] NULLSOFT [illegible]，将在 WINAMP2.0 版中内置这些 PLUG－INS 和 SKINS 的制作工具。届时，我们就可以创作属于自己的 WINAMP 了。还有就是使用这些 PLUG－INS 和 SKINS 时最好使用 WINAMP1.80 以上版，这样用起来会方便许多（以上介绍均针对 1.81 版）

最劲的 Mp3 压缩利器

■文／郑志斌

关于 Mp3 的压缩工具相信大家都知道好几种，但如果我问哪个速度最快，相信很多朋友一定都会说是 Mp3 Commpressor 0.9F，但我在这里要介绍的 MPlifier 0.52 的压缩速度却是 Mp3 Commpressor 的两倍以上，并且可以把 MP3 文件还原为 WAV 文件

这是一个 WIN95 下的软件，界面看起来简洁易用，整体共分三部份，最左边的窗口上面用来选择 WAV（或 MP3）文件所在的驱动器盘符，下面用来选择路径 选定后就会在中间的窗口中出现选择的文件，然后你可以用鼠标点住 WAV 文件把它拖到右边的窗口 如果你有许多首 WAV 的话，还可以一次个拉到右边的列表窗口中，一次解决

在压缩前应该先按 Configurtion 按钮对 MPlifier 进行设置 很简单，上半部分第一行是指定压缩后的 MP3 文件的路径，第二行是指定 MPlifier 的主文件 TOMPG.EXE 的路径，还有三个选项是：Show message box on error（出错打开信息窗口）

Delete source files after encoding（压缩完删除源文件）

Convert to source directory（文件直接转换到源文件所在的目录）

下半部分是设置压缩文件的格式和采样率，它最高可支持到 320 kbit/s 的采样率。全搞定了，接下来就可以按 Start，来体验一下这个最快 MP3 压缩器了！

在我的 P200 MMX 上一首 50M 的歌曲只用了两分钟不到（用 Mp3 Commpressor 要用 5 分钟）即压缩完毕。而在使用非 INTEL 处理器芯片的机子上它也有不俗的表现，在一台 AMD K5－PR150 的机子上只用了 4－5 分钟，（用 Mp3 Commpressor 要用 10 分钟）。更好的是，这是一个完全免费的共享软件，没有得到 Mp3 Commpressor 的 MP3 爱好者这回不用遗憾了

袖珍工具集锦

■文／彭刚

Nail v1.10：让程序永居顶端

这是一个可以使桌面上任一指定的工作窗口无条件的具备总在桌面最上层显示的能力的工具。这个长度仅为 25K 的东西是 Don Neufeld 今年的作品。在 Win95 中直接运行 Nail.exe 文件。程序会以一页文稿图样的图标驻留任务栏。你只须右击它，在弹出的菜单中选择 Nail 项目，然后用鼠标在要使之最上层显示的工作窗口中点一下，这样该窗口就具备最上层显示的能力，不会被其它窗口所遮盖了。如要取消则须再次右击 Nail 图标，选择 UnNail 项目后用鼠标点击该工作窗口即可恢复

用 Expclosev1.0 快速关闭文件夹窗口

作者用 Borland C＋＋ 5.02 编写的全称为 Closes all explorer windows v1.0 工具只有 5K 大小。它可以帮助你自动在[illegible]桌面上打开的[illegible]大堆文件夹窗口，而再不必[illegible]一个个去关闭了[illegible]，只需用鼠标轻轻点击一下其位于任务栏中的显示着红 X 符号的[illegible]

快速访问桌面的 QuickDesk v1.0 及 Deskmenu

也许你习惯于同时打开一堆窗口进行工作，不幸的是你又不善于随时对这些打开的窗口进行整理，以保持桌面的整洁 那么当您要访问位于桌面上的应用程序的快捷图标、“我的电脑”等文件夹时，就需要一个个关闭或最小化这些打开的窗口，才能访问到桌面上的这些元素，很不方便。而当您拥有了 Firas Ei Hasan 所作的 Qucikdesk v1.0 这个以微软窗口图样驻留任务栏的小东西时，您将获得快速访问桌面的能力。您只须用鼠标点击一下 Quickdesk 驻留任务栏的图标即可，程序会迅速的将桌面已打开的工作窗口一古脑全部最小化，您就可以自由的访问桌面了

下面我们再来看看 Deskmenu 这个来自微软的程序，将其压缩包解压后，右键单击 Deskmenu.inf 文件，选择级联菜单中的安装选项自动安装，当然直接运行 Deskmenu.exe 也行，不过这样你将不得不自行在启动组中为其增加快捷方式，以期其能在每次开机时自动运行。软件运行后会驻留在任务栏，它的图标是一个放着台灯的写字桌图样。无论何时点击它，都将弹出一个菜单，其中列出了桌面上所有的程序、文档、文件夹，你可以自由随意的访问，并进行操作了。另外执行 Minimize All Windows，将使桌面上已打开的窗口全部最小化。相应的执行 Undo minimize All 将恢复这些窗口的显示

快速启动程序的 Quick Run v1.3

Queikrun v1.3 是个非常小巧的工具，从其作者 Joseph Partridge 处获得的压缩软件包只有 17.9K 大小。但它却可以使我们的启动程序文件的操作变得简单得多。其不需安装，将软件包解压即可以直接运行 Quickrun.exe 文件，确认版权信息后，这个工具便会以一个航天飞机样式的小图标出现在任务栏中。接下来你可以单击这图标，在弹出的级联菜单中，选择执行 Customize（定制）来定制出您需要快速执行的应用程序 这时会弹出定制窗口。如果您希望 Quickrun v1.3 能够在系统开启时自动启动，请将 Options（选项）页签窗口中的 Load on startup（加载在启动）复选项选上。点取 Programs（程序）页签，进入真正的程序配置窗口，按下 Add（增加）键，利用 Browse（浏览）功能选择出要进行快速启动的程序及路径，填入 Program path（程序路径）对话框中。接下来再在 Menu Text（菜单文本）对话框中为选定程序标注上容易识别的菜单文字。确认后。请你这时再用鼠标点击一下任务栏中的 Quickrun 的图标，弹出的菜单中将增加一个与刚在 Nenu text 中填入的菜单名相同的菜单项目。执行它即可十分快捷的在任务栏中就可启动选定的应用程序。

Win95 功能扩展件 Addlink

来自 Firas El－Hasan 的 Addlink.exe 可以在 WIN95 的右键级联菜单发送项目中新增一个名为 START MENU……项目，利用它可以将选定的任何文件自动建立快捷方式并快速方便的增加到 WIN95 的开始菜单中的任一个指定程序组中，很好用。不过其作者只为我们提供了 30 天免费试用，长期使用需要注册。

编后公告板

由于容量的限制，本期专辑软盘只有一张，包含一个软件：MP3 压缩工具 Mplifier0.52。编号为 9805，请需要的读者向捷径电脑公司汇款（10 元／张），并在汇款单附言栏中注明需要的软盘编号。**请注意对于以前凡标明为双片盘的专辑软盘，如果仅汇来 10 元而未标明具体编号（A 或 B），我们将“默认”您需要其中的 A 号盘。**北京读者也可以直接来编辑部购买，每张是 6 元。应读者要求，我们已将截止至今年第二期的《游戏研究》系列文章例程汇集为一张软盘，发放办法同专辑软盘，需要该盘的读者请在汇款单附言栏中注明需要“游戏研究例程”。另外，因本刊 97 配套光盘已经开始发行，其中包括了 9609－9712 全部专辑软盘的内容，因此自 1998 年 3 月 15 日起已停止 9609－9712 各期专辑软盘的发放工作，需要以上各期专辑软盘的读者请购买本刊 97 配套光盘。同样，今后凡是本栏目介绍而未随专辑软盘发放的自由、共享软件请留意今后本刊推出的配套光盘

（编辑／乐水）

本期专辑软盘目录：FCGM9805：MP3 压缩工具 Mplifier0.52。

网络港口

让您的Homepage更动人

■文/贵化

许多网友都拥有自己的Homepage，并想[illegible]更加动人。但仅凭几[illegible]图片和一些文字[illegible]，[illegible]样看起来显得太死板。那么，如何使自己的Homepage"动"起来呢？仅用Frontpage 98或Word97是显然不够的，[illegible]们对动态效果支持得很有限，或者做起来比较麻烦，我们可以自己编写一些HTML代码插进Frontpage98已编好的HTML代码中，这样可以达到很好的效果。

Homepage动态效果可由以下方式来表现：在Web页中增加GIF动画、访客计数器、留言板、加入JAVA SCRIPT、JAVA APPLET、文字滚动条、计时器等。下面就对它们的做法分别讨论：

一、GIF动画

GIF动画是主页中最常见的动态图形，它也是至今为止可以被全部Internet浏览器识别的图形格式。它容量不大又可以表现出动态效果，因此特别流行。得到GIF动画的方法有下面两种：

1. 在一些主页中下载现成的优秀GIF动画文件，并把它嵌入Web页中就可以了。或者调用Frontpage98自带的大量高质GIF动画文件。

2. 用GIF MOVIE GEAR v2.5自己制作GIF动画，它可以把几张普通画片合成一张GIF动画，比如你可以把你的几张照片用这个软件制成一个照片动画，但遗憾的是GIF动画最高只能表现256色，也许会使您的真彩照片有点儿失真，普通图片则没有什么影响。

这个软件是共享软件，如果您需要的话，在这里下载：http://www.gamani.com

二、访客计数器&留言本

许多主页里都有访客计数器和留言本，这两项功能要由服务器提供，如果您的Homepage所在的服务器不提供此项功能的话（目前大多不支持）您也不用着急，Internet上有许多免费的计数器和免费留言本供您免费申请使用。

1. 申请访客计数器

目前有许多免费计数器，我最喜欢的是fxweb的，您要申请[illegible]http://www.fxweb.com进入，会出现一张申请[illegible]入用户名和密码，按下申请按[illegible]表的消息，上面显示"A user ID has been created for you"并给您一个专用的号码，如"F89774"[illegible]把这个号码记下来，然后在你的Web页(首页)的源文件中[illegible]列代码，当你下次进入你的主页时，(必须要[illegible]看见你的Web页上多了一个计数器，每进[illegible]次，记数器就加1。

```
<IMG src = "http://cgi2.fxweb.com/v2-trackrun.cgi?
userid=|这里加入您的号码，如F897741" height = "31"
width = "88">
```

注："|"号里括的内容可根据提示更改，"|"号不保留

另外，您发现没有，在有的主页中常有这么一句话"你所使用的浏览器是：…"你想在你的Web页中加入这种自动识别用户浏览器的功能吗？其实方法很简单，假如你已申请了上述访客记数器的话，你就已经具有这项功能了，你只需要在Web页中加入以下语句即可。

```
<A href = "http://www.fxweb.holowww.com/v2-open-stat.cgi?
userid=|这里加入您的号码，如F897741& password2=|这里加入你申请时自己填的号码|".
Your WebTracker logo tag here, or any text link
</A>
```

而更令人惊奇的是，它不仅可以告诉您你用的是什么浏览器，什么操作系统，什么主机浏览器访问你的主页，多少人使用网景通讯员，或其它你从未听说过的浏览器，激动吗？赶快去申请吧！

2. 申请留言本

免费留言本比较少，网易和商都（http://www.zz.ha.cn）可以申请，但在功能上远不如Guestbook强[illegible]。[illegible]Guestbook[illegible]免费留言本吗？你先要进入Guestbook主页http://www.1page.com，然后选择申请留言本，会出现一张申请表格，完整并详细地填入你的实际信息，[illegible]记住你自己的登录用户名及密码，提交信息后，申请就完成了，你可以退出它的主页，进入你自己的Web页，加入以下代码：

```
<! - - - start of code - - - >
<center>
<p>
<a href = "http://Mercury.GuestWorld.com/wgb/wgb-sign.dbm?
owner=|您申请的登录名|"> Sign My Guestbook </a>
<a href = "http://www.GuestWorld.com/">
<img src = "http://Mercury.GuestWorld.com/GuestWorld-button.gif"
height = "31" width = "88" border = "0" alt = "Guestbook by GuestWorld"> </a>
<a href = "http://Mercury.GuestWorld.com/wgb/wgb-view.dbm?
owner=|您申请的登录名|"> View My Guestbook </a>
</center>
<! - - - end of code - - - >
```

你会发现你的Web页中多了个"Sign My Guestbook(给我留言)"和"View My Guestbook(查看留言)"，看到有这两个标志后，留言本就建好的，你可以自己试一试了。

你试过了吗？是不是很爽？其实若改进一下还更好，因为Guestbook是外国的服务器，因此访问者每次留言时，等待显示填写表单的时间比较长，您可以把这张填写表单保存在你自己所在的服务器上，具体办法是把填写表单在浏览器下另存为你硬盘上的一个Web页，把你的Homepage链接上此页，访问者就可以从你所在的服务器发送此表单，速度大增。另外，由于表单是英文的，为了照顾英文不好的访问者，你可以用Frontpage 98把这张填写表单汉化，把几个选项按钮改为你的实际情况。还有，这个留言本要定期删除一次留言，您一定要注意作好备份。

三、JAVA SCRIPT、JAVA APPLET及其它动态效果

IE4.0等新版本浏览器的出现扩展了Web页的功能，最新的Java程序被嵌入了Web页，又为Web平添几分色彩。Java可以做出许多前所未见的效果，而且它可以被大多数先进主流浏览器识别出来。我这里介绍几种动态效果。

1. 连续滚动文字

这不是用Word97做的动态文字，这是一个状态栏滚动文字，很有趣哟。在Web页中输入以下代码：

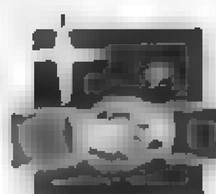
```
<script language = "JavaScript">   var max = 0;   function
textlist()
      max = textlist.arguments.length;   for(i = 0;   i <max;
i + + )
    this[i] = textlist.arguments[i];          tl = new textlist
(   "|加入任意文字|",       "|加入任意文字|",   );
    var x = 0;  pos = 0;      var l = tl[0].length;
    function textticker()
       document.tickform.tickfield.value = tl[x]  .substring
(0, pos) + "_";
       if(x = = 0)   pos + +;           else   pos + = 2  ;
if(pos> l)
       pos = 0;  setTimeout("textticker()", 1000);  x + +;
       if(x = = max)  x = 0;  l = tl[x].length;          else
      if(x = = 0) setTimeout("textticker()", 50)
        else        setTimeout("textticker(   )",      100);
          </script>
<body bgcolor = " # ffffff"  onload = "textticker( )">  <form
name = "tickform">
      <input type = "text"  size = "36"  name = "tickfield">
</form>
```

2. 记时器

在你的Web页中嵌入一个精巧的计时器，让访问者可以知道他在你的Homepage上的停留时间，比较有趣，但同时也许会给访客一种紧张感，他能明显感觉到呆了多长时间。要想实现此效果，输入以下代码即可。

```
<SCRIPT LANGUAGE = "JAVASCRIPT">
<! - -
var ap_name  =  navigator.appName;
var ap_vinfo  =  navigator.appVersion;
var    .  ap_ver  =          parseFloat(ap_vinfo.substring(0,
ap_vinfo.indexOf('(')));

var time_start  =  new Date();
```



```
var clock_start = time_start.getTime();
var dl_ok = false;
function init ()
if(ap_name = = "Netscape" && ap_ver> = 3.0)
dl_ok = true;
return true;

function get_time_spent ()

var time_now = new Date();
return((time_now.getTime() - clock_start)/1000);

function show_secs () // 您呆在这里的时间总计

var i_total_secs = Math.round(get_time_spent());
var i_secs_spent = i_total_secs % 60;
var i_mins_spent = Math.round((i_total_secs - 30)/60);
var s_secs_spent = "" + ((i_secs_spent> 9) ? i_secs_spent
"0" + i_secs_spent);
var s_mins_spent = "" + ((i_mins_spent> 9) ? i_mins_spent
: "0" + i_mins_spent);
document.fm0.time_spent.value = s_mins_spent + ":" +
s_secs_spent;
window.setTimeout('show_secs()', 1000);

// -->

</SCRIPT>
```

3. 湖面效果

你如果进入我的 Homepage，就会看见一幅画，它就是奥斯卡最佳电影《泰坦尼克号》的剧照，男女主角抱在一起，下面是泰坦尼克号，海浪涌动，泰坦尼克号的倒影伤在水中，它能让你回忆起电影中的惊涛骇浪。想做这样动人的效果，其实更简单，只需输入很短的代码。首先要下载 Lake.class，现在很多网站上都可以下载这个文件，你下载了这个文件后，把它放在你需要加入的 Web 页的相同目录中，然后在网页中入下面的代码即可：

```
<applet code = "Lake.class"
align = "baseline" width = "|原图片的宽度|" height = "|原图片的高度加倒影的高度|"
id = "Lake"> <param name = "image" value = "|[illegible]的文件名|"> </applet>
```

4. 跳动字体

这是一种[illegible]效果，字体可以随意跳动并变换出各种色[illegible]。在您的 Web 页中加入以下效果即可

```
<applet code = "JitterText.class" width = |宽度| height = |高度|>
<param name = BGCOLOR value = "ffffff">
<param name = TEXTCOLOR value = "0000ff">
<param name = TEXT value = "|这里加入您要写的话，尽量不用中文|">
<param name = SPEED value = "250">
<param name = RANDOMCOLOR value = "1">
</applet>
```

当然，上面语句中的 JitterText.class 文件同样要加入 Web 页的目录中，如果您找不到的话，请到 http://www.zz.ha.cn/grwy/huanghua 下载。

5. 随机文字

您想一想，别人每次访问您的主页，都是完全相同的页面，看过了就不想再看了，但你如果能在主页中加入一种随机效果，那不是很让人惊喜吗？做法如下，这次不需下载文件了。(让人松了一口气)

```
<SCRIPT Language = "JavaScript">
tips = new Array(3);
tips[0] = "您好！";
tips[1] = "欢迎来到黄化的主页！";
tips[2] = "请给我留言";
index = Math.floor(Math.random() * tips.length);
document.write(" <CENTER> " + tips[index] + " </CENTER> <P> ");
</SCRIPT>
```

加入以上代码，随机文字就做好了，试一试！要注意的是，上面代码中的 3，取决于下面语句的数目，下面语句中的中文也可以更换，甚至可以增加这些语句的数目，方法同前三句。

好了，这次就介绍这么多吧，其实，我要想写的还很多，可篇幅有限，下次有机会再和您见面。

硬件兵工厂



领略 3Dfx Voodoo Ⅱ

文/飞翔鸟·谈毅

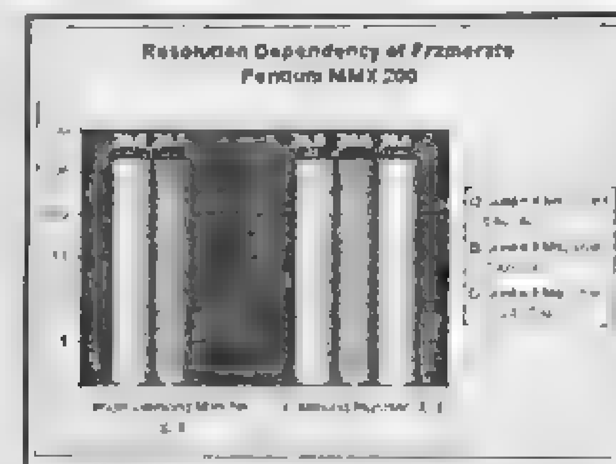
在 Diamond 公司和北京创新未来公司的帮助下，我们提前拿到了它们的 Voodoo Ⅱ样品，并对其作了基本测试和试用。

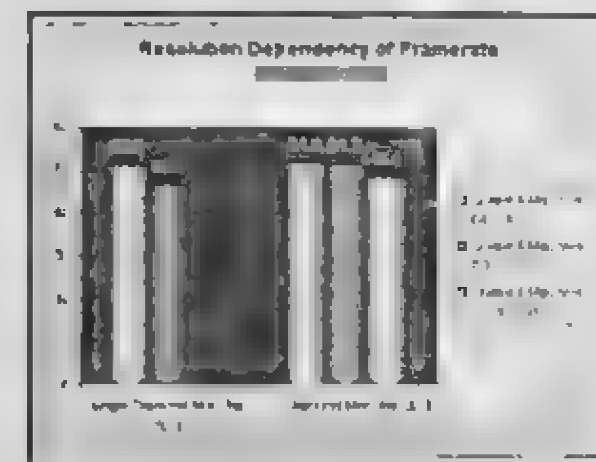
我们的期待终于即将结束，在大家看到本文时，市场上很可能已经开始有 Voodoo Ⅱ的产品。自去年 3Dfx 公司正式发布 Voodoo Ⅱ芯片以来，有关 Voodoo Ⅱ的传闻就不断的传来。相信大家在一些杂志上已经看到了不少基于 Voodoo Ⅱ新技术的介绍。在这里我并不想过多强调这些，我们更多注重的应是它在真实使用时的感觉，下面就让我们一起来感受一下 Voodoo Ⅱ的"芯"跳吧！

自从 3Dfx 公司推出 Voodoo 芯片以来，我们真真切切的感受到了 3D 游戏给我们带来的冲击，我们对电脑的 3D 处理能力也有了新的认识。如果说从 S3 Virge 到 3Dfx Voodoo，电脑的 3D 图形加速能力发生了革命性的变化；那么从 Voodoo 到 Voodoo Ⅱ，就是从一个 3D 时代到另一个 3D 时代的进化。

对于 Voodoo Ⅱ，你只需要记住一句话，"它所提供的 3D 加速功能远远优于在市场上你所见到的一切同类产品"。在这样一个硬件更新速度近似于残酷的时代，Voodoo Ⅱ比起以往的那些 3D 芯片有一个显著的特点，就是令你更加感到自己 CPU 的局限。记得在 Voodoo 以前，限制 3D 类游戏软件发展的一个很大原因就是电脑的周边硬件设备速度跟不上，我们空有好的 3D 图形技术而不能将其推广或用于个人电脑。那时我们不得不过分依靠 CPU 的帮助。现在，随着 Voodoo 和 Voodoo Ⅱ的推出，出现了一个有趣的现象：非但 3D 游戏的发展跟不上 3D 芯片的更新速度，连 CPU 在日益加速的 3D 芯片面前也相形见绌。这在 Voodoo Ⅱ上表现得尤其明显，相信在不久的将来，这种现象会促使 3D 游戏领域发生重大变革，以适应硬件的高速发展。

在一项 Windows 95 下的 GLQuake 的 demo Ⅱ的测试下，我们分别用不同的 CPU 配合 Voodoo Ⅱ，其结果令我们大吃一惊。在 Pentium 90 系统中为 24.2 帧 (Frames Per Second)，在 Pentium 120 中为 43.1 帧，而在 K6-250 下为 84 帧，在 Pentium MMX 200 中是 88.4 帧，在 Pentium Ⅱ300 中它更是达到了 98.5 帧。我们知道，GLQuake 是一个相对 CPU 依赖性并不强的游戏，它在不同的 CPU 下所测得的数据还有这么大的出入，更不用说 Quake 2 了。Quake 2 是以对硬件要求高而著称的游戏，无论是 CPU 还是视频处理芯片，它都要求尽善尽美。尤其是它对 CPU 的依赖性更超乎我们的想象，据 Diamond 提供的一份资料表明，在 Pentium MMX 200 下，Quake 2 在所有模式下都是 26.6 帧（见右图），其中包括 640＊480、800＊600、1024＊768、单 Voodoo Ⅱ模式、双 Voodoo Ⅱ模式(SLI)等等。而在 Quake 2 的 Pentium Ⅱ300 测试中，各种模式的帧数都稳定在 50 帧左右（见左图），这说明此时显示芯片已不再是整个系统的瓶颈，而代之以相对缓慢的 CPU。





毫无疑问，Pentium 及其 MMX 芯片的速度难以与 Voodoo Ⅱ配合。即使在 Pentium Ⅱ300 上 Voodoo Ⅱ跑得也很勉强，很可能在未来的 Pentium Ⅱ400 上，也必须竭尽 CPU 所能才能充分发挥 Voodoo Ⅱ的效能。也许 K6 3D 是唯一一个在 Socket 7 基准上能够充分发挥 Voodoo Ⅱ性能的 CPU。看来我们又要勒紧裤腰带升级了，只为了 Voodoo Ⅱ!

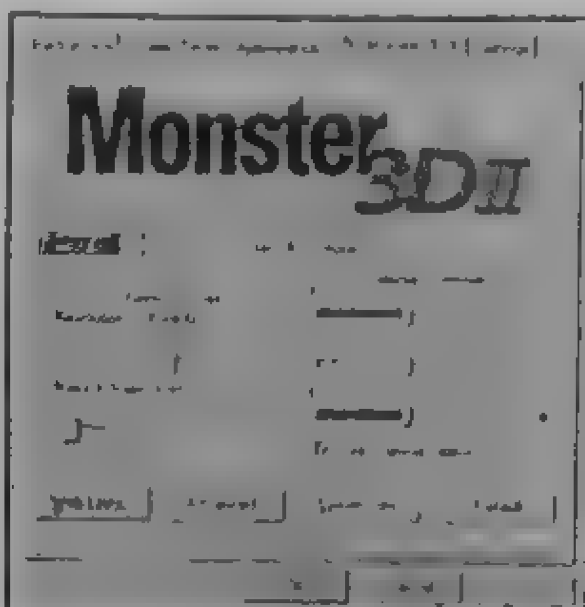
下面让我们来探讨一下这种现象产生的原因。我们知道决定一个计算机系统 3D 处理能力发挥的因素有两个。除了 3D 加速卡外还有一个是 CPU，它负责完成最基本的图形几何运算，这需要大量的浮点运算。这就是在 6X86 MX CPU 上 3D 游戏运行不够流畅的主要原因。这些几何数据在传递到 3D 图形加速器后，马上由其进行高级的数据处理（这一过程包括若干步骤：三角运算、多次渲染等），而 CPU 必须等到 3D 加速器完成这些操作后再进行下一步传输。3D 加速器能做到的仅仅是加快数据处理的速度 (Voodoo Ⅱ正是这样一个加速性能几近"恐怖"的 3D 加速器)，而对 CPU 的传输延迟毫无办法，只能等待。相比之下 Pentium Ⅱ处理器在这一点上的表现还算出色，它所应用的几项新技术例如"双独立总线"、"内建一二级缓存"等等使



[illegible]Voodoo II，[illegible]Voodoo II在Pentium II[illegible]下Quake 2[illegible]或[illegible]Pentium MMX[illegible]，[illegible]时[illegible]3D[illegible]较低的分辨率（[illegible]640*480）[illegible]（1024*768）后，游戏的[illegible]度并没有下降。同理，即使你再加上一块Voodoo II(SLI)它的速度也并没有因此而提高。在这里我还想再提一下AGP，因为3Dfx表示Voodoo II支持AGP。从理论上讲，它会给我们带来更好的3D效果，可事实并非如此。如果CPU不能向3D加速器及时提供数据，那么无论是使用什么总线进行传输数据，效果都难以有明显改善

好了，让我们看看Voodoo II给我们带来的梦幻般的3D游戏效果吧。也许是它刚刚推出的原因，我们手中能真正支持Voodoo II效果的游戏并不多，只有Quake 2、Incoming、Turok Dinosaur Hunter(《恐龙猎人》)、Tomb Raider II等几款游戏。其中效果最为明显的是《恐龙猎人》，它在Voodoo II下跑得极为流畅，光影效果绝对超过了Voodoo！仔细比较它同Voodoo的游戏画面，给我们印象最深的就是在Voodoo II下一切都变得更加细腻了。烟雾的效果尤为突出。在Voodoo中炸弹爆炸后产生的烟雾很快就会散去，而Voodoo II中的烟雾要缭绕好一会才会散尽。靠着Voodoo II的帮助，这个从N64移植过来的《恐龙猎人》在PC机上的效果要超过N64。(说实话，仅为了这个游戏我们就值得升级Voodoo II，它实在是太出色了！！)

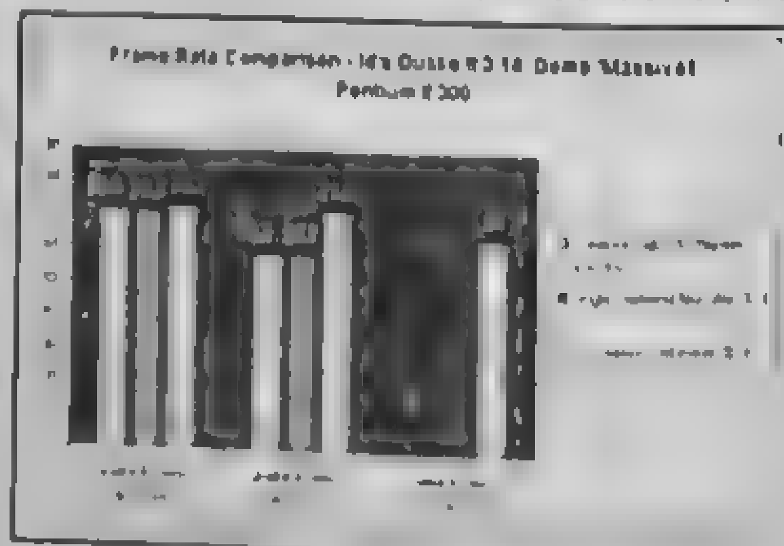
在看过Voodoo II下的Tomb Raider II后，一位精通此游戏PS版的高手告诉我们，PC的Tomb Raider II超过了PS。最让人兴奋的不止于此，以上这几款游戏还没有充分利用上Voodoo II的强大性能，仅仅是支持而已。我们注意到，现在市面上这些3D游戏包括Quake 2在内，在Pentium II系统上测试动辄就几十帧每秒，甚至100帧每秒，而在我们实际玩时并不能感觉出100帧与30帧有什么区别。这意味着在Voodoo II的强力支持下，我们的游戏还有很多资源没有被充分使用，PC机完全可以利用部分资源来作更多的贴图、更加丰富的纹理，而游戏的流



[illegible]Voodoo II[illegible]。

有[illegible]Voodoo II的Voodoo[illegible]支持Voodoo II[illegible]支持[illegible]有MotoRacer、Myth、The Need For Speed 2 SE、Uprising、NBA Live '98、X-Wing Versus Tie Fighter、FIFA '98、EF2000 2.0等等。大家可以去www.[illegible].com "underground"游戏发烧友的[illegible]Voodoo的老玩家要注意了，Voodoo II用的Glide 2.5与早先的Glide 2.42/2.43既不兼容也不[illegible]，[illegible]在[illegible]Voodoo的机器上升级Voodoo II一定[illegible]出去。否则……，只有自己修改注册表编辑器了

Voodoo II目前主要有有8MB和12MB两个版本。从我们的测试的结果来看，8MB(4/2/2)和12MB(4/4/4)在速度上毫无差别，并不象一些宣传材料所说的那样，"多余的纹理内存(Texture Memory)会提高你的处理速度"。就象Voodoo II等待CPU传输数据一样，不管是多少纹理内存，你需要花相同的时间来等待。而且现在市场上的8MB和12MB版本的差价绝不是小数。我们估计8MB的Voodoo II要卖到2400元，12MB的要卖到3000元。我们建议大家买8MB的版本。至于Creative Voodoo II和Diamond Monster 3D II的区别，从性能上来说是很微小的(见下图)。两块卡的绝大部分元件都是由3Dfx提供的，两家厂商只是改了很小部分。真正决定我们买哪一块的在于它们的售价和捆绑软件。Diamond的Monster 3D II将捆绑以下游戏：星球大战(特别版)游戏包、X-wing vs Tie Fighter、Heavy Gear(完整版)、TombRaider II(特别版)、游戏演示光盘(包括Final Fantasy Ⅶ、Daikatana、Flight Unlimited II)；游戏示范光盘(包括Andretti Racin、Madden NFL 98、Need for Speed II SE、Nuclear Strike、Wing Commander)。怎么样，很是诱人吧？Creative也决定在卡中捆绑软件，但多少还没有定



在最后测试完几块显卡之后，我的心久久不能平静下来。说实话我对游戏并不很感兴趣，在测试之前我也没想到Voodoo II能和Voodoo有什么本质的区别，但《恐龙猎人》彻底改变了我的印象，它使我萌发了我去搜寻同类超级3D游戏的兴趣，它的确值得我去这样做的

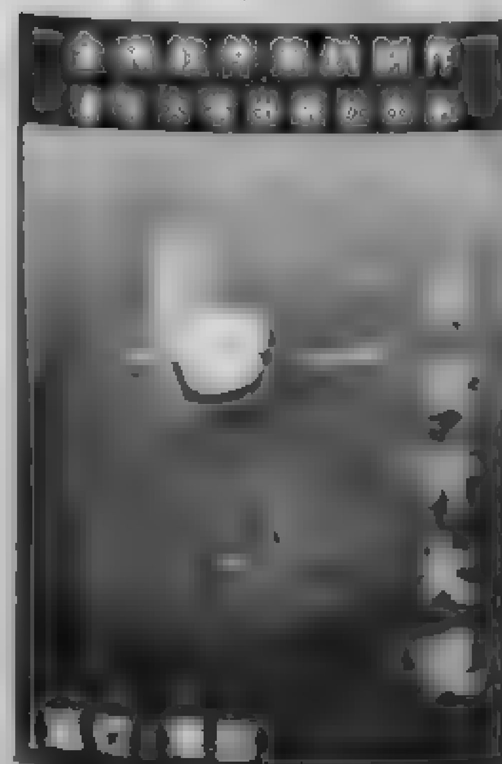
服装设计大观

■文/G&G工作室　赵哲

服装是文化的表征，她直观地反映出每个时代、每个地区的人文面貌。随着时代的发展，人文文化的日新月异，服装不仅被用来满足人们蔽体、御寒、护身等基本的生理需求，更被用来表现个性、表达自己的价值观，满足人们的精神需求。服装设计行业就是为了满足人们的上述种种需求而产生的。

由广东金碟电脑软件公司策划制作，清华大学出版社出版的多媒体光盘《服装设计大观》从服装设计专家的角度，借助多媒体技术，以声、乐、图、像、文并茂的形式，系统而简洁地介绍了服装设计的原理、方法和风格；国际服装设计大师的作品及风格特点；欧洲服装历史沿革……

本光盘共分为八个部分，其中"时装轮流转"栏目回顾了服装设计的历史，揭示了服装历史演变的规律，也是光盘制作者独具匠心之处。现代服装设计是由欧洲服装历史沿革而来的。文艺复兴时期的服装、装饰，主要以贵族为代表。在这一时期形成的女装裙撑在其后几个世纪中统治着女装，也禁锢着女性，成为名符其实的枷锁。十九世纪欧洲工业革命带来的新生活方式令服装有了很大的改变。由于交通发达，人们生活[illegible]；人文[illegible]与革新。在这样的背景下，田园牧歌式的



美学追求成为新兴的以知识阶层为主的中产阶级的梦想。服装亦表达了这种梦想。近一个世纪来，时装一直象轮盘一样，旋转、轮回、再现。从二次世界大战后的"新式样"(NEW LOOK)装，到六十年代对一切传统审美表示不屑的"嬉皮士"装，七十年代末、八十年代初时装随着理性世界的恢复，设计风格简洁、明快、正规而又传统，九十年代时装再现过去动荡时代的风格，从喇叭裤、格纹时装、高科技味道的时装以及民族风情装，速度飞快，风格繁杂

把握了服装设计的历史规律，就象找到了开启服装设计这座宫殿的钥匙，便可以进一步学习本光盘的核心栏目了。"服装透视"包括：服装设计点线面、服装设计的风格、服装的色彩设计、材料运用以及结构设计等专业理论知识和内容。其中服装设计的风格有四种：古典主义风格、巴洛克与洛可可风格、浪漫主义风格、东方风情。作为东方人，我们应该知道：二十世纪初叶，整个西方世界掀起了解与学习东方文化的热潮，其影响范围之广与程度之深前所未有，在服装上更是因东方平面宽松服装的特征而真正解放了西方妇女几百年束腰与裙撑之苦，其生理学意义及妇女解放意义都不可估量。因此，丢弃民族文化，盲目追逐西方的所谓"潮流"是国内现代服装设计的误区。

从事服装设计，就不能不了解当今国际服装设计的潮流。本光盘的"大师风范"栏目向我们展现了最能把握时代脉搏的时装设计大师们的风采。从现代服装的开创者夏内尔的设计风格到日本著名服装大师三宅一生的作品，以及被誉为未来主义设计大师的



意大利人范思哲的服装展示片断，显示了在工业高度发达的社会，人们开始追求自然，向往淳和朴实风格的心态。

计算机在现代服装设计中的应用越来越广泛，CAD(Computer Aided Design)是"计算机辅助设计"一词的英文缩写。简单地说，服装CAD就是以计算机为核心，由软、硬件两大部分组成的计算机辅助服装设计系统。随着新技术的不断发展，服装CAD系统已经覆盖了包括服装款式设计、纸样设计和放码排料分系统的全部服装设计过程。计算机强大的科学计算能力和艺术创作潜力，在这一领域得到了充分的发挥和施展。目前，是否应用计算机辅助服装设计，已成为了衡量企业设计水平和产品质量的重要标志。本光盘站在现代服装设计计算机化、科学化的角度，对CAD系统的主要设备，以及辅助设计原理进行了专业而系统的介绍，为服装设计专业人士及业余爱好者提供了一个专业学习的机会。

本光盘的其它栏目内容也很丰富，"服装审美趣谈"、"彩绘云霓"对如何提高大众的审美修养、如何设计服装效果图进行了探讨与演示；"环佩叮当"、"足下生辉"对服装的装饰，以及服装家族中最容易被忽略的鞋，如何与服装的整体设计相映衬等内容，通过图例、分析为大家进行了专业的指导。总之，《服装设计大观》这套软件单就内容来讲，笔者的介绍确有挂一漏万之嫌，另外其画面效果、专业水平及科学性均有可圈可点之处，对于有志于从事服装设计，或渴望了解更多服装设计知识的朋友来说，是不可多得的。

本栏编辑/CY

糟糕动画

■文/秋 生



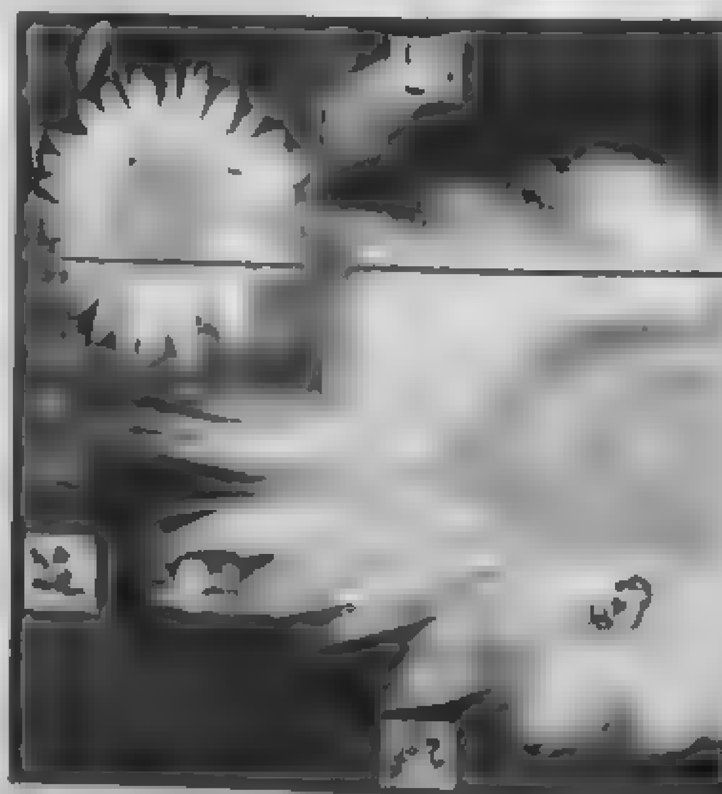
动画片是[illegible]，你是否想创造自[illegible]点儿都不难，《糟糕动画》多媒体光盘，为你提供了[illegible]，多媒体产品，包括背景图、静物[illegible]、[illegible]，并可支持 MIDI 和 WAV 音乐，也可使用 Windows 的 BMP 图片格式[illegible]，[illegible]生动有趣的"电影[illegible]"。

现在让我们[illegible]制作[illegible]画片吧。双击《糟糕动画》[illegible]，[illegible]出现了[illegible]的[illegible]编辑区，[illegible]功能键，按钮[illegible]背景图，静物[illegible]出现了背景图选单，用鼠标左键任意点选一幅到编辑区。背景图就贴在编辑区里；再以同样的方法点选静物到背景图上。这时可以点鼠标右键使用小画家绘图功能，对所选背景或静物进行修改。然后进行最重要的步骤：选择角色。在选单中选定动画角色，按鼠标右键，角色就会出现在编辑区内并清楚地显现各种动作。接着[illegible]对话钮，插入对话框并输入动画角色对话；按语音钮，选定语音档案，并加入背景音乐。好啦，一组动画已完成了，按下播放键，让我们来欣赏一下自己的作品。画面背景是明媚阳光下的一座小岛，静物有弯弯的月亮和被改得面目全非的城堡，动画主角小袋鼠"佳佳"正在城堡前练习拳击，嘴里呦明着"该出手时就出手"，背景音乐是……(遗憾，全部是好听的)。哈哈，现在你终于知道什么叫"糟糕动画"了吧

软件名称：糟糕动画
类　　型：多媒体教育
出品公司：北京希望
上市时间：98 年 2 月
系统要求：P100/16M
容　　量：1CD
操作平台：Win95

巧嘴娃娃

■文/晓 波



"五一"快到了，"六一"离孩子们也不远了。现在的家长都希望自己的孩子既聪明又健康，其实最好的方法莫过于寓教于乐。北京联科电子出版公司近期推出了巧嘴娃娃系列。张光盘分别为：《巧嘴娃娃唱古诗》、《巧嘴娃娃学故事》、《巧嘴娃娃礼包》，想来是精心为孩子们准备的节日礼物

《巧嘴娃娃唱古诗》是一套帮助孩子吟诵古诗、理解古诗、欣赏古诗的好教材。它通过唱歌的形式，边说边唱边游戏，把古诗的内涵与内容融汇贯通为一体。在这种轻松的氛围中，通过吟唱古诗，孩子们不光学习了古诗，提高了自己的审美观，还能提高他们的吟诵及写作能力

《巧嘴娃学故事》是一套帮助孩子学习做人、学习英语、普通话的好教材。孩子们喜欢听故事，因为故事能满足他们的好奇心。家长们也喜欢讲故事，因为他们期望把做人的道理含在故事里告诉孩子们。《巧嘴娃娃学故事》这张光盘引入常年畅销香港的流行故事，人物造型和动物造型奇特、优美，故事内容健康向上，富有趣味性理，家长们不妨试试让电脑来给孩子们讲故事

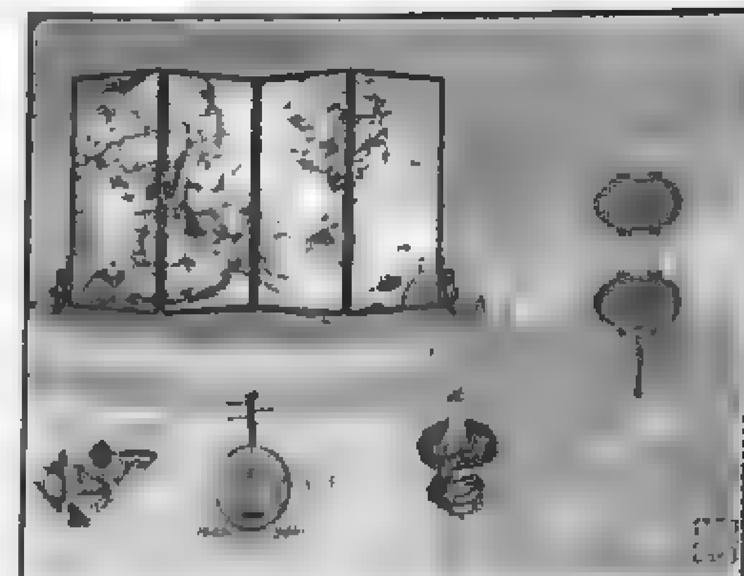
《巧嘴娃娃》礼包可是份重礼，是套帮助孩子全方位发展的好教材，有绘画老师手把手教您的孩子画图画；还有英文老师逐字逐句教您的孩子关于大自然的基本知识

以上三套多媒体光盘，适合于 5－12 岁的少年儿童，内容广泛，制作精良，是多媒体世界中的又一精品，愿它能帮您的孩子学好、玩好

软件名称：巧嘴娃娃
类　　型：多媒体教育
出品公司：北京联科
上市时间：98 年 4 月
系统要求：486/8M
容　　量：3CD
操作平台：Win3.x/95

水浒传

■文/晓 波



前不久电视连续剧《水浒传》在"风风火火闯九州"的歌声中，着实火了一把，也许是余温尚存的原故吧，当我拿到由复旦大学出版社出品、上海金仕达多媒体有限公司制作经销的这套《中国十大古典文学名著精选》多媒体光盘时，立马抽出了之三《水浒传》，一睹为快。

《水浒传》这张光盘共分五部分：包括名家名画选集、古典名曲欣赏、中英语音切换、智慧拼图赏玩、华夏文化殿堂。这张多媒体光盘选用了大量的名家名画，以彩色水墨图画为主，并配以生动简洁的文字，将名著故事绘成画集，这一点使它成为收藏的珍品。另外很值得一提的是它的中英语音切换功能，可切换成中、英文，方便国际读者欣赏，并有语音说书功能，可看、可听，还可学习英文。如果累了，还可以玩玩智慧拼图，听听丝竹天籁的中国古典名曲，是不是很惬意?

在都市生活的人们，面对日益缩小的生活空间，是否会有一种蜗居的感受?对于有收藏爱好的人来说，比如藏书爱好者，几套中外名著就把一个书架挤满了，常常会有鱼与熊掌不可兼得之感。试想如果这些厚厚的图书能够被一片片多媒体光盘替代，不仅节省了空间，而且对解决日益变少的森林资源无疑是大有帮助的。不过，令人遗憾的是，我国的多媒体从制作到使用，都还处于初级阶段，要想取代图书，还有一段距离。但我们已经看到了多媒体光盘的优势，在不断学习和进步中，让我们期待我国的多媒体市场走向繁荣。

软件名称：古典名著精选－水浒传
类　　型：多媒体读物
出品公司：上海金仕达
上市时间：98 年 4 月
系统要求：486/4M
容　　量：1CD
操作平台：Win95

精通 Visual J＋＋1.1

■文/国 安



随着 Internet 和 Intranet 技术的不断发展和日益广泛的应用，一种全新的面向对象的语言开始显现出极其重要的作用，它就是 Java。许多朋友都想了解并掌握 Java 语言。为此，北京希望电脑公司出品了一张多媒体教学光盘——《精通 Visual J＋＋1.1》，详细的介绍了有关了 Java 的许多知识

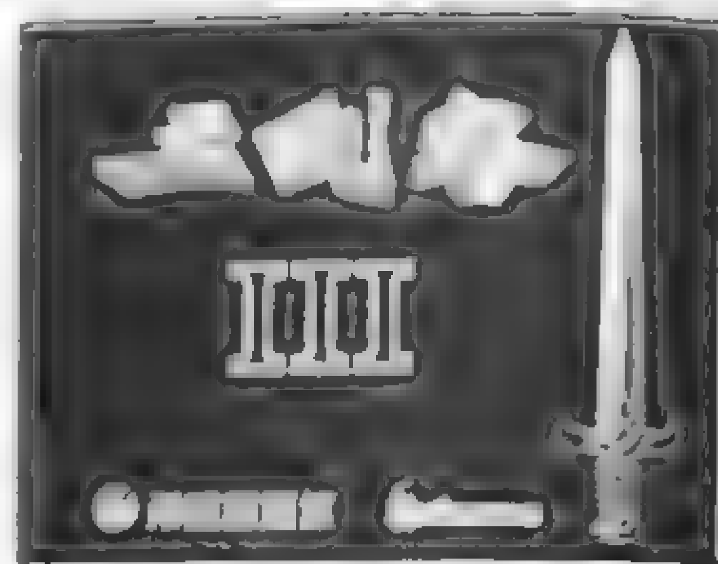
Java 是由 Sun Microsystem 公司开发的，它是一种与平台无关的程序设计语言。Java 的开发工具中，微软公司的 Visual J＋＋1.1 是其中较为理想的，是著名的 Developeo Studio 的一部分，对于熟悉 Visual J＋＋1.1 的用户，不用学习用户界面。Visual J＋＋1.1 中有一个最好的可视性 Java 调试器，并能在 byte code 一级进行调试。目前在 Windows 平台上其它 Java 开发工具没有能与之媲美的调试器。另外最独特的是 Visual J＋＋1.1 可将 Java 与微软的 COM 技术集成在一起，并可以利用现有 Active X 控件。

整张光盘采用书盘合一的方式，进行了全方位的多媒体交互式教学，分为初级教程、中级教程、高级教程、辅助教程四个部分。在初级教程中介绍了 Java 的基础知识，包括：基本语法、面向对象的程序设计思想及其在 Java 中的实现，接口、包的概念和使用。在中级教程中介绍了使用 Java API 进行编程，包括：异常处理、文件 IO、Java 小程序设计、多线程技术、网络 IO 和 Socket 编程、事件处理、AWT 工具包等。在高级教程中介绍了 Java 与 COM 和 Active X 技术的结合使用，并分析了 Java 语言的发展趋势。在辅助教程中简单地介绍了 Visual Studio 97，并包括 Visual J＋＋1.1 使用快速入门。光盘中包含教程中使用的程序示例。

通过学习这张光盘，可以使我们"精通" Visual J＋＋1.1，并对 Java 也有深入了解。

软件名称：精通 Visual J＋＋1.1
类　　型：多媒体教育
出品公司：北京希望
上市时间：98 年 2 月
系统要求：P100/16M
容　　量：1CD
操作平台：Win95

三剑客Ⅲ－3D Studio 特殊效果



■文/[illegible]

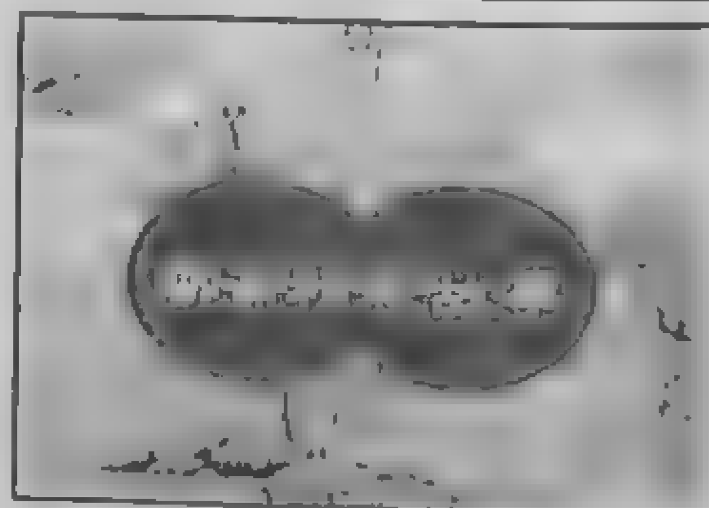
[illegible]是3D Studio [illegible]……这是 3D Studio [illegible]维动画制作软件的杰作。但对于其如[illegible]在[illegible]Ⅲ 3D Studio [illegible] IPAS [illegible]多媒体光盘中[illegible]作和北京希望电脑[illegible]。

3D Studio 4.0 版是[illegible]普及的[illegible]，其[illegible]作功能非常强大，[illegible]化、烟雾、粒子[illegible]特技，[illegible]于强有力的 IPAS 外部模块。[illegible]I、P、A、S 分别代表了图像复合、特技造型、微粒特技、特殊材质等四种模块类型。影片《终结者》中的特技就是使用了 Melt.pxp－融化效果特技造型模块，将预先提供的机器人派生出几个变形物体，然后进行逆序变形，从而产生了液态向固态变形的惊人效果。融化效[illegible]《IPAS 幻术》光盘中详介绍了 80 多个 IPAS 模块的制作效果中的[illegible]种。[illegible]光盘采用先进的多媒体教学方式，动态讲解、同期配音，游戏式交互操作，对 IPAS 使用方法进行了 MTV 式互动教学。可以直观地看到每一个 IPAS 模块的制作效果。特别值得一提的是该光盘提供了全部制作原文件，利用它们，你可以直接获得所需要的特技效果。

相信通过三维动画的深层学习掌握 IPAS 幻术，你可以轻而易举地制作出"火山喷发"这个壮观的景象。难者不会，会者不难。

软件名称：IPAS 幻术
类　　型：多媒体教育
出品公司：北京希望
上市时间：98 年 3 月
系统要求：P100/16M
容　　量：1CD
操作平台：Win95

聊斋精彩故事



■文/青　青

时下很流行把古典名著制成光盘版。今天向大家介绍的《聊斋精彩故事》，是把《聊斋》这部名著制成了 VCD2.0 版光盘，有新意吧。

其实，这款光盘并非囊扩了《聊斋》所有故事，而是择其精要，内含 16 个聊斋电视系列片中的精彩片断，在这张光盘中，您可以欣赏到狐仙书生的爱情、人鬼之间的恋情、神人侠客的绝技、秀才书生的痴迷。

该光盘所节选的聊斋故事包括：用法术使年轻公子改邪归正的"阿翩"；狐仙假扮的"阿绣"；为救夫君折失自己三十年阳寿的"辛十四娘"；协助受冤逃亡公子的"荒山狐女"；离奇的"无头案"；以身报恩的"田七郎"；痛恨科举考试的"贾奉雉"；想借阴间书生科举中榜，实现夙愿的阴间"司文郎"；嗜书如命的"书痴"；被道士施法术搭救的妓女"瑞云"；身怀神功异术的"[illegible]"，[illegible]的"山魈"蹊出贪婪本性的秀才；为报救命之恩，将宝石嵌入书生手臂的紫妖"八大王"；割肉相送以救心上人一命并博得心上人"妖眉一笑"的人鬼恋情；卑鬼思恶扶正，并得到书生爱情，将"鬼亡"笑毁；鬼使法术使分别处于阴阳两界的一对夫妻得以团聚，演绎了一场"生死情"。看了这些脍炙人口的动人故事，不禁使人感叹"鬼也不是鬼、怪也不是怪，牛鬼蛇神到比正人君子更可爱。"或许这正是《聊斋》的真谛。

软件名称：聊斋精彩故事
类　　型：多媒体读物
出品公司：北京联科
上市时间：98 年 4 月
系统要求：486/16M
容　　量：1CD
操作平台：Win3.x/95

重塑宏伟奇观



■文/晓　波

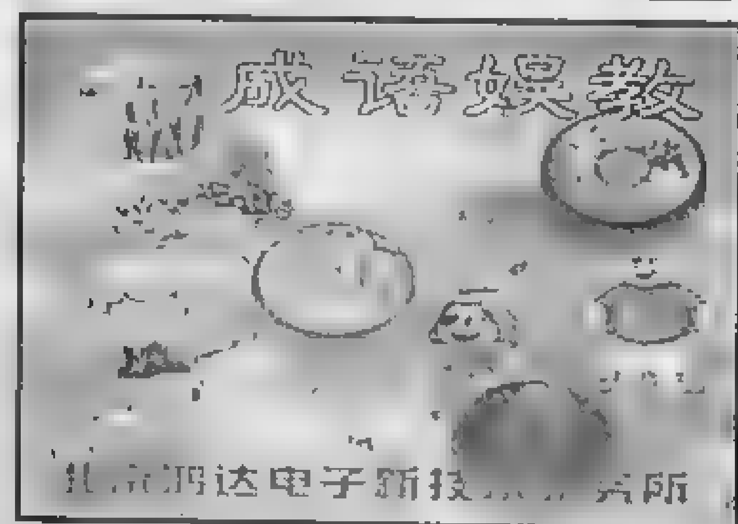
故宫是中国古代劳动人民智慧的结晶，历经了五百间的风风雨雨，其间有二十四位皇帝在此君临天下，堪称中国古代建筑的代表，三大殿尤为故宫之[illegible]。希望公司出品的这套光盘选取了故宫三大殿——太和殿、中和殿、保和殿，以作为教学实例的主线。光盘集介绍 3D Studio MAX 的基本功能与具体制作方法为一体，讲解强调示范性，采用录像形式全方位记录了制作的全过程，面向 3D Studio MAX 的初、中级用户及三维动画的设计者和爱好者，学习起来直观、简便。

光盘中的实例生动、清晰，与原理同步推进而决非单纯的菜单与命令的讲解。同时，对三大殿的三维制作均在掌握了大量测绘资料的前提下完成，保持了原建筑的布局和风格。另外，大部分贴图均系作者手绘，贴图翔实、比例准确、线架完美，拼接精细。学习之余，也可做为一款有价值的藏品。

这套光盘共计四张，除了两张教学盘外，还附送了 AutoDesk 公司最新产品介绍的两张光盘，并配有一本精美的图书。有一点可以使你放心，该套光盘对计算机的配置要求不高，但需要使用真彩色显示模式。

软件名称：再造紫禁城
　　　　　－3D studio 实例教程
类　　型：多媒体教育
出品公司：北京希望
上市时间：98 年 5 月
系统要求：P100/32M
容　　量：4CD
操作平台：Win95

成　语　娱　教



■文/青　青

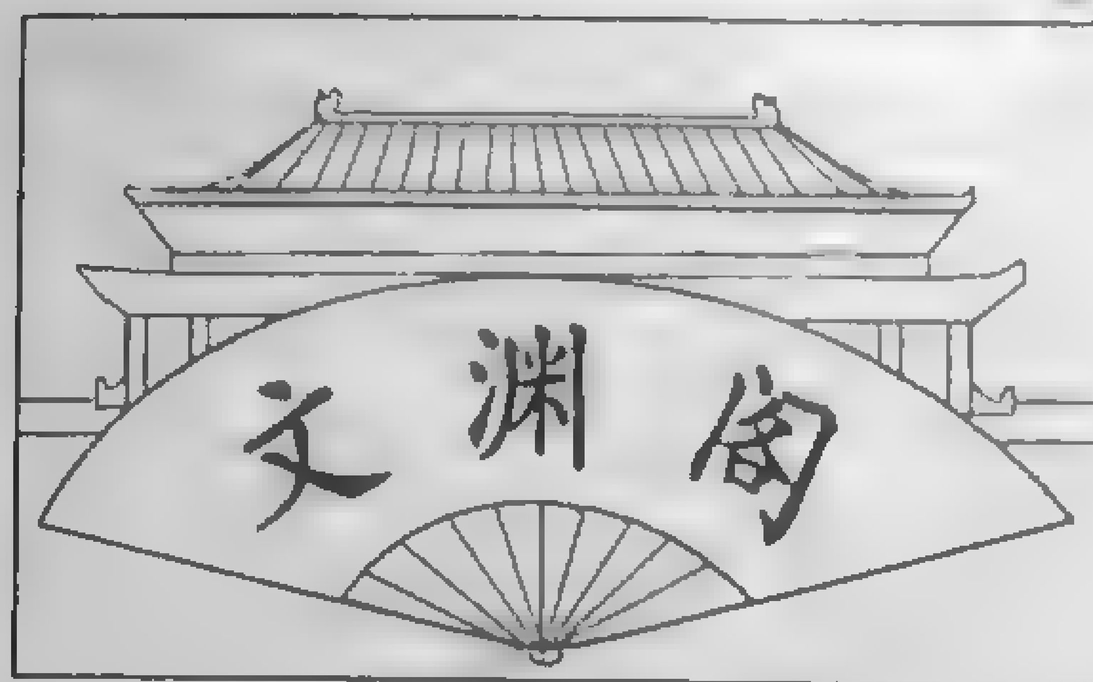
成语是中国语言所特有的，是中国五千年文化、语言以及历史的缩影、集萃和生动体现。成语的学习，不仅可以丰富中文词汇，提高语言表达能力，学到生动形象的历史知识，还可以使人们领略到中国文化的特有风韵。北京鸿达电子公司新近开发制作的《成语娱教》就是一张适用于学生及学龄前儿童学习成语的娱教类光盘。

《成语娱教》这张光盘，针对儿童的学习特点，包括可爱的卡通形象动画、生动的语音解说及注释、活泼的音乐、有趣的成语故事和好玩的成语游戏，很容易吸引孩子们的注意，在轻松愉快的气氛中边学边玩，边玩边学。

打开《成语娱教》，有一个身穿紫裙扎着羊角辫的健康可爱的小姑娘，她就是成语园地的小主人——小佳，在小佳的热情引导下，小朋友们可以选择进入好听的"成语故事"、精选的"成语词典"、好玩的"成语游戏"或启发他们应用所学的"新编故事"。"成语故事"中以生动有趣的动画形式向小朋友讲述了"盲人摸象"、"坐井观天"、"自相矛盾"、"闻鸡起舞"等成语故事。在"成语词典"中有经过精选的适合于儿童的 365 则常用成语，每则均注明了字型、拼音、释义、例句和出处，可谓一本实用便利的电子成语小词典。"新编故事"中收集了五个根据成语寓意改编的小故事，既加深了孩子们对这几个成语的正确理解，又启发他们学会在生活中实际应用这些成语，从而促进他们对语言的兴趣和丰富他们的语汇。

成语乐园中最吸引人的当然要数"成语游戏"了，在小佳的带领下，孩子们可以畅游"对对碰"、"找错字"、"俄罗斯方块"三个成语游戏乐园。此外，《成语娱教》还有两个特别的地方：第一，在"成语故事"中，每则成语中都带有一种动物的小知识介绍，可以帮助孩子们认识青蛙、大象等好几种动物。第二，这张光盘在学习与游戏的形式之外，还采用小动物们对"顺口溜"的形式，把每个成语的大意用三个字简单地表示出来，生动形象，风趣易懂，既加强了孩子们对成语的理解，又帮助他们加深了记忆。

软件名称：成语娱教
类　　型：多媒体教育
出品公司：北京鸿达
上市时间：98 年 5 月
系统要求：486/8M
容　　量：1CD
操作平台：Win3.x/95



深紫

(续)

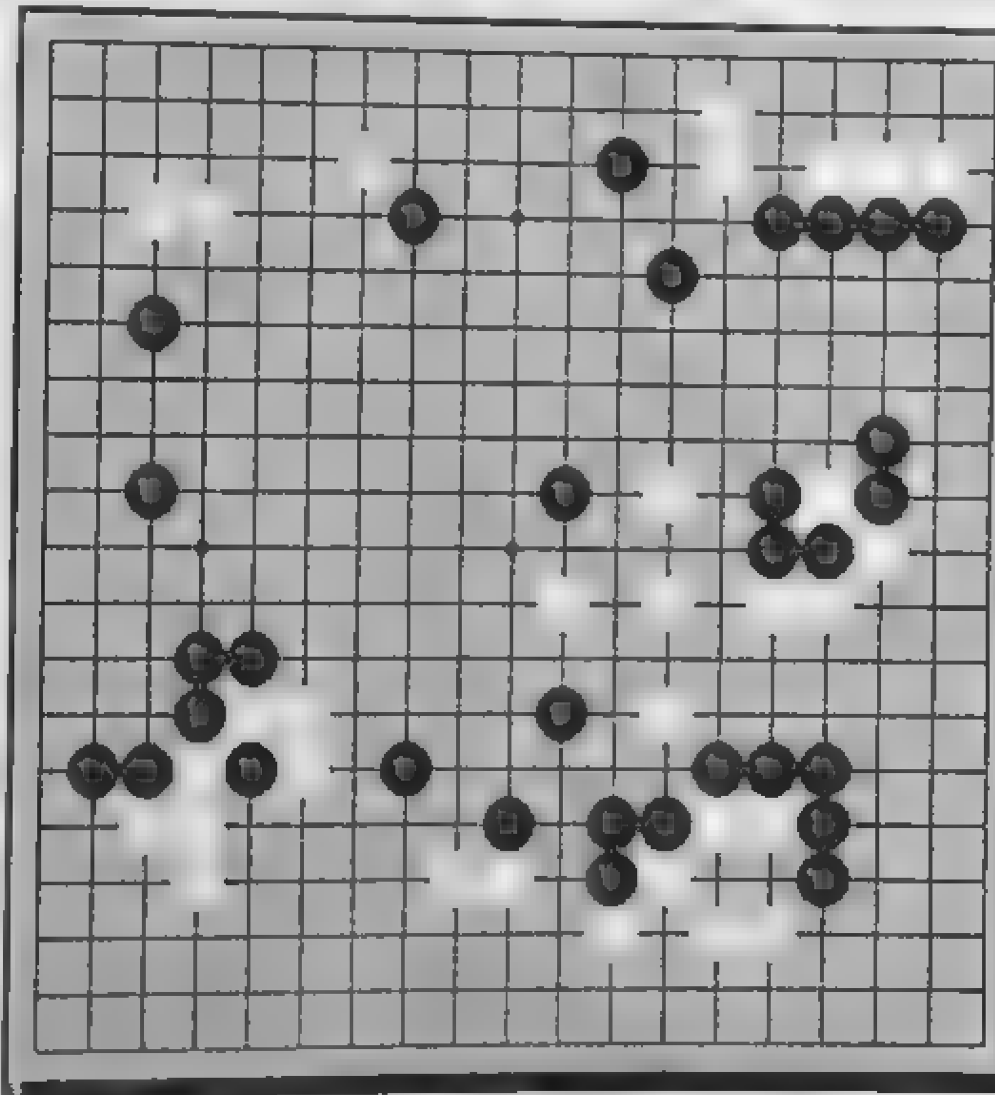
■文/景星

在这期间，只有我的两名弟子，曾经小心翼翼地询问过我，最后一盘棋是怎样扭转败局的。以他们二人的现下的眼界，还没有胆量对我的棋提出质疑，但我分明从他们委婉的语气中听出了一丝疑惑。我没有回答，没有回答的意思就是回答过了，至于具体怎么解释，由他们自己去体会好了。围棋本来就有很多只可意会不可言传的东西，谁也说不清到底怎么回事，领会多少，全看个人资质，我常常对他们这么讲，如今迫不得已用这办法来搪塞徒弟，结果还挺奏效。不过我的妻子却不吃我这一套，知夫莫若妻，妻子是业余六段，平时看不惯我在家里当甩手掌柜的作风，总想分派点家务事给我做，一遇上我的抵制，最简单的解决办法，就是在棋盘上一决高下，谁输了谁干家务事。本来我是有胜无败，但架不住她要先在棋盘上摆四个子，有时还要摆五个，这样一来，我反倒输多胜少，偶尔能赢一次

但这次我们并非为了解决家务事而诉诸棋盘，而是对于那四百万元奖金怎么处理产生分歧，妻子说要我把这笔钱捐给几家医疗研究机构，帮助攻克疑难病症，我坚决反对，妻子又说捐一半，我则表示一分钱也不行。我一毛不拔的态度激怒了妻子，她找出棋盘，又要跟我一见高下，决定这笔钱的去向。我是有苦难言，妻子的意见没有错，哪怕把这笔钱全部捐献，对我们的生活也毫无影响，何况我们并不是头一次作这种事。但是这次不同，这笔钱并不完全属于我一个人，如果没有那个神秘人物的帮助，我根本拿不到这笔奖金。既然奖金到手，我就必须履行诺言，如果按照妻子的意思大笔地捐献出去，那可不得了，那家伙说不定会认为我有意欺骗他，后果难以预料。就算他不找我麻烦，只把剩下那一半奖金取走，本人"捍卫了人类尊严"，却落个两手空空，又未免对不起自己。于是一狠心，把妻子杀得大败，妻子一赌气推散棋盘，站起来走到卧室门前，说了一句让我吃惊不小的话："那天在电视上看到你变模变样，就知道你要输棋，谁知道你小子耍什么花招，居然让你赢了那电脑，早知你这么财迷，一点社会责任感、一点爱心都没有，还不如输了的好！"，说完进屋去哄女儿睡觉。我听了害怕不已，为什么只有妻子，还有我那两个徒弟，感到我的胜利来得蹊跷？别人却无丝毫怀疑？至少我没听到过，我早就怀疑大家都在掩耳盗铃，只愿意相信是我战胜了深紫，其它的都不重要。我茫然地看着黑白混淆的棋盘，直到听见卧室中的母女俩已经安然入睡，急忙抄起电话。

两天之后，我收到北京大学的邀请，参观"深紫"计算机。第二天一早，我驱车来到北大，在未名湖畔的一座小楼里，终于见到了棋盘上那个可怕的对手。由于"深紫"的技术在世界上处于绝对领先地位，因此必须采取一系列保密措施。我是在通过多道装有自动报警装置的大门之后，才见到"深紫"的真面目。和二十世纪末那台名噪一时的"深蓝"相比，"深紫"在体型上小巧了许多。所不同的是，它的外壳果真被喷成了深紫色，机身放在一块高于地面的吸震材料上，外面还加上数层电离屏障。我被告之不能靠近，"深紫"使用了一种制作工艺极其复杂的生物芯片，并且要使它运行起来，还必须运用某种核技术。相对早期的蛋白质神经网络和超大规模集成光路，这种代号为"千风"的芯片，其复杂程度是前者的数千倍，甚至可以超过人脑。王风教授在半个世纪前用崭新的数学思想最终解决了"哥德巴赫猜想"，被瑞典皇家科学院破天荒地授予了"诺贝尔数学成就奖"，"深紫"正是在王风教授的理论指导下诞生的，因为生物芯片的特殊性，它甚至会被真正的生物细菌和病毒攻击。也就是说，它经不起人们朝它打一个喷嚏。我是在换上无菌服后，透过鱼缸般的玻璃面罩观看"深紫"的。尽管如此，我仍然没有权利在这台价值连城的超级计算机前驻足太久，很快被告之，所有的"深紫"小组成员都在大楼里等着我，与他们见面正是我此行的目的

[illegible]，这[illegible]大[illegible]集中在我[illegible]又有人往其它方面联想，[illegible]我在最后关头发现了深紫存在的弱点，让我帮助他们改进深紫的程序。我有点惊讶，的确有人发现了深紫的弱点，但不是我。见我无话可说，一名穿蓝色运动服的小伙子给我打圆场："你们让大师把'深紫'的毛病告诉咱们，岂不是断了大师的财路？如果明年再来一次人机大战，大师靠什么赢'深紫'呢？"，大家都笑了起来。我觉得这话里颇有讽刺的意味，不禁看了他一眼。很快，大家抛开技术性的话题，让我谈谈对与"深紫"比赛的看法。我不愿轻易表达自己的看法，但这次却不得不说，也许是受大众传媒的看法，我对人机大战持消极态度："'深紫'真的很聪明，聪明得让我误以为这是一个骗局，是一群九段高手躲在幕后与我下棋，你们到底想把'深紫'改造成什么样子？如果仅仅为了下棋，那倒也罢，如果你们继续完善'深紫'的智慧，我敢说，迟早你们会碰到控制不住它的那一天，我现在就已经感觉到了！"，我的这番话让所有人都沉默了下来。过了一会儿，一个作为"深紫"项目负责人之一的女孩子首先打破沉默，带着稚嫩却咄咄逼人的语气道："不管怎么说，制作'深紫'的意义非同凡想。不过目前的目标就是战胜您，别的我们都还没考虑。那些报上的鬼话，劝您还是别去相信"，我听了直感到泄气，一个戴眼镜的同学补充道："'深紫'既然是我们做的，我们就有办法控制它，这一点您不必担心！"，我打视了一遍大家，从这些年轻人的目光中，我分明看到了执着与梦想。我不想用"偏执狂"来形容这些人，他们有他们的道理，但愿他们知道自己在做什么。



走出小楼，我在大家的簇拥下，游览了北大校园，最后在未名湖畔合影留念，依依惜别。短短两个小时的参观座谈，给我留下的印象之深，让我已经想不起我此行的初衷是什么。但我隐隐感到，"深紫"尽管可以战胜我，却永远战胜不了这些年轻人。

时间匆匆过去了半年，在人们对半年前人机大战的往事逐渐淡忘以后，我终于面临履行自己诺言的时候。在与那个神秘人物通过几次电话后，我带着 200 万元的现金支票来到香山。

在我坐上通向山顶的缆车的一刹那，一个戴着墨镜的年轻人坐到了旁边的坐位上。

他一摘墨镜就让我大吃一惊，原来那个"神秘人物"，竟是……

随着缆车一个一个地出发，我们在遍山的红叶中徐徐上升，我和他开诚布公地交谈起来。作为大他一轮的长辈，我严厉批评了他，要求他对那些威胁我家人的话作出解释。他一直正襟危坐，直到我发泄完怒气，才低声下气，反复请求我原谅，说他当时看到我局势危险，马上就要输给"深紫"，情急之下，才出此下策，其实他从没打算过真做什么。他的诚恳态度最终使我消了气，接受了他的道歉。在缆车即将到达山顶的时候，他向我坦白，他之所以这么做，除了钱的缘故，还有因为他抱着和舆论相同的看法，认为如果"深紫"战胜了我，并不是件好事，他反对将"深紫"出类拔萃的智能对付人，认为那侵犯了人类的尊严。但是他说我也看到了，小组中的其它成员想的只是如何进一步提高'深紫'的智能，这有点象当初第一批人研制原子弹的情况，所有人都对后果估计不足。他的心中非常矛盾，但是对此又无能为力，因此才想到了这个办法。至于电子耳朵的事，他再次向我表示歉意，他说对于一个微电子专家来说，那根本不是难事，他保证以后再不会侵犯我的听觉。缆车到达了山顶，我将那张 200 万元的支票交给了他。他接过支票，将一张记录当时我们交流内容的光盘掰为两半，扔进废物箱。随后告诉我如果来年北大集团再请我与"深紫"比赛，请我一定拒绝，因为那时的"深紫"将是不可战胜的，他也无能为力。说完一刻也不多呆，坐上下山的缆车，迅速消失在层林尽染的地方。

站在香山的高处，我的心情也象漫山遍野磅礴如海的红叶一般，久久难以平静。

(编辑/乐水)

游戏秘史

——一个女玩家的自述

■文/韩　冰

不知道怎么给自己定义，如果自称是个女玩家，好象在欺世盗名，不够理直气壮。因为我虽然是个绝对生物意义上的女人，但在社会意义上并不能代表其它同类，属于走偏门的一种。社会发展到今天，对女人的要求空前放松了——比如不需要再裹小脚、从四德——但也空前混乱了，女士可以剪比男士还短的头穿缺胳膊没领子透明的衣服外加请男士吃饭。这些自由机会我一样也没利用，很明显落后于时代。同时，因为我不很热衷吃喝逛街买衣服化妆，不能在适当的时候表现出胆小柔弱来，女友们期望我能多体现出一些女人气。喜欢玩电脑显然无助于此，我的游戏历史虽然相当漫长，限于条件，只能有什么玩什么，不能想玩什么玩什么。连跟随游戏潮流的尾巴都常常可望而不可即，顶多算个玩家中的拾遗补缺者，所以我到现在还不知道自己是对电脑懂得很多呢还是不多

高中的时候学校就开了计算机课，算是早的，用的LASER310的机子。因为考试得了高分，我有幸加入兴趣小组，可以到老师的APPLEII上去动一动。兴趣小组里除了我全是男生，他们一有机会便霸住了机子玩游戏。我很斯文，就处于眼看手勿动的状态。那时的游戏还是相当初级阶段，下棋打子弹之类，也觉得很好玩。因为有这么一段经验，算和电脑有了缘分。

后来我的弟弟也进了同一间学校，计算机水平竟然相当之高。老师为了他编程方便，同意他拿回家一台主机。连在电视上我们就开始大玩游戏。游戏只有一个。在整个屏幕上方方正正排列了若干方块，好象许多个街区。屏幕四周就分散着许多怪物，边前进边发射子弹。玩家操纵的小人就围了那些街区转，边开枪边躲避。这个游戏挺单调，对注意力和耐心都是考验。很对我弟弟的路子。他在屡创新高的基础上竟然破了一百万——分数的上限，机子又从零[illegible]开始，[illegible]一百[illegible]十多万。我通常坚持不了几[illegible]，最高成绩三万分。鲜明对比之下，心情很[illegible]，郁郁的低抑

[illegible]我逮着机会，垄断了一台486多媒体机。WINDOWS、OFFICE、3D STUDIO一一领教之后，开始自满。便开始大玩特玩《殖民帝国》。这个游戏在DOS下运行，画面精细程度远远比不上现在的《帝国时代》，而且也是全英文的，但它是我玩的第一个大型的游戏。我花了三个月时间，几乎每天都在从欧洲运人到美洲建设城市，生产各种产品如烟草、甘蔗、朗姆酒，运回欧洲去卖钱；派侦察兵去跟印第安人的部落接触，得点赠品，以后还可以和他们做生意；探险通常都能得点钱，运气好能发现“青春之泉”，我就可以免费得到八个人。运气不好挖了土人的祖坟，他们会常来骚扰我的城市。我本来是采取“和平共处”的政策，忙于经济建设，但渐渐发现英国国王征税是累进的，时间越长交税越多。而且如果派军队烧掉一个印卡人的村庄，可以有几千的进项，比生产和贸易都轻松。所以到了后来便攻击性很强，到处打仗。虽然最后取得胜利，却没有什么成就感

同学中不少男生自己买机子，都是组装的杂牌军。普遍有三大任务：打文章、看VCD、玩游戏。男同胞们对游戏态度分化。坚决不玩的有，他们有生活中现实的追求，考研赚钱追女仔，没有时间或压根不屑玩之。怕上瘾影响学习的有，眼不见心为静，做足自持功夫。沉湎于此或偶尔沉溺的也有，习惯昼伏夜出，如同蝙蝠，过着不辨昼夜的日子。白天偶然见到的面容憔悴者便有此种嫌疑

某日去同学宿舍——该宿舍电脑拥有率达百分之百——同学室友和另一个男孩正凑在机子前。我过去一看，大叫：“大富翁，这么低级！”虽然这么说，男孩子要比拼的[illegible]，有[illegible]《大富翁》[illegible]有现代的生活气息，又有台湾的地域特色，不乏[illegible]之处，有运气，有智谋有决策有风险有对手，很对我的胃口。我的对手年轻气盛，去玩《太空大战》、《银河飞将》、《[illegible]》之类比较合适，并不适合斯斯文文地等着掷大运使心机。很快我就发现自己占据绝对优势。因为两个人是很认真地对手，总在互相陷害、催眠、冻结资金等等，有时机器会渔翁得利，大发其财。看来，不管是三国鼎立还是市场经济的时代，树敌太多，不搞团结合作是吃不开的

我们玩游戏的时候，周围就人来人往。本来不会这么多人，架不住两部电脑的魅力。不知道我的对手怎么想，也许对他而言，我就是一个同道、玩友或对手，纯粹为游戏而游戏。我就比较难过，因为来来往往的全是男生。虽然没有人说什么，但我自己已经心虚了。自己就算很真诚地在玩游戏，别人看来好象还有玩游戏之外的目的？为什么不去和女朋友谈谈天？或者花前月下幽期密约玩点爱情游戏？要知道，琼瑶[illegible]风行文艺小说当道都是因为有女孩子的支持。远的“关关什么鸠，在河之洲”就不用提了，近的《泰坦尼克号》的现成例子赚了那么多票房，并不因为是一部灾难片。大约和平年代太平盛世的爱情玩得太多太滥，所以非得加个灾难背景，否则不足以显其真纯伟大

女人都喜欢做青蛙王子的梦，想象自己魅力无穷，面对一只青蛙，也能把它变成王子。电脑则天生王子模样，对生手而言，绝无改造余地。要对付它，得看天书，研究攻略、发掘机关，求师访友，摸透它的脾气需假以时日，饱受折磨，又没有鲜花吃饭或一吻，所以大多数女人敬而远之，保留下一份神秘朦胧和畏惧，让丈夫和孩子去领略这些冷冰冰单调的东西。不是有句话：男人管世界，女人管男人吗？电脑是世界的一部分，应该归男人管。如果男人肯循循善诱的话，女人也愿意偶一为之玩玩游戏。但若这个男人一天到晚忙着厮杀，忘了体察女人细腻的情感，女人就要把电脑看成眼中钉肉中刺了

曾有一次上英语课，老师发了材料下来，让我们讨论未来的丈夫或妻子应具备的条件。要选就选最好的。于是，几乎所有的选项都被我打上了勾：外形、家庭背景、教育程度不一而足，最后还添上了诸如CAREFULNESS(细致)、PATIENCE(耐心)、MILDERNESS(温柔)之类附加条件。期待之中，我很荣幸被老师点到，得意洋洋大声念出来。老师的评论一针见血：“你可以找个计算机。”一想真是那么回事，除了不能请我吃饭，陪我打球之外，无可挑剔。只有感叹，想找个象现在的计算机一样勇于突破自我，不断挑战进取的男友，不容易。不过，话说回来，再差的男友仍然是男友，再完美的计算机不过是计算机。男友还是应该是个人，有诸多缺点仍然可爱的人。真要有若干高手编个程，塑造出一个十全十美的男人，也不敢要

在我看来，游戏与书差不多，有各种各样。书有为念而念，有为想读而读，也有坐车等车时消磨时间之用。大可选对口味的游戏而习之。常规娱乐，打牌下棋麻将之类游戏，利用了电脑的多快好省和耐心，可解牌迷棋迷棋无对手高处不胜寒之虞；打打杀杀，发射无数炮弹的条件反射型游戏，靠日积月累练就的熟练。有的人玩游戏追求速度和风驰电掣的感觉。很红火的《仙剑奇侠传》也有人不喜欢，说它是“走路游戏”，到处挖东西。而我对凡打枪打炮的一概不感冒，即使这个游戏叫《红色警戒》。对游戏的兴趣，这只能源于天性中最神秘的领域，本能一类的。女玩家虽然如明月夜的星星一样稀少，我仍然会从游戏中得到自己的乐趣

游戏世界是不同的世界崭新的世界，但也是虚幻的世界。游戏玩家大体是在游戏中体会人生及人生不能遭遇之境界。在游戏中变换角色、尝试人生、开拓人生体验。有声有色有情有性有惊有险的游戏很容易让人融入其中，令怯懦的人变得勇猛，善良的人发泄凶狠，老实的人尝试狡猾，无所求的人尝试建树，严正的人尝试艳遇，冷淡的人尝试关怀。游戏的最大缺点，就是它仅是游戏而已。不论何等高手，总还有游戏之外的生活。游戏外的人生不是人人能得心应手，却又须面对，不能存储起来，下次来过或关机了事。游戏用得恰当，是一味止疼剂，让人以游戏后的心情面对现实中的困境，有疗效与否还看个人。归根结蒂，人生的真谛靠个人的历练，而不是游戏的指引。

对现有的生活满足的人，对游戏这种身外的无用之物不屑一顾。某种意义上，他们生命的活力已经少了许多。年轻的人，还有不再年轻而有梦的人，不限定自己，象春天的草，还在四处探头，野火烧不尽，春风吹又生。所以玩游戏的人是不会消失的吧？想到这些，便没有那么寂寞。就让我说一声，素未谋面而有许多共同心得的朋友，你好。



镜花园

恭喜广州的黄剑伟朋友，其作品《SLAMDUNK—波动拳》当选为第4期**最佳作品**。

为方便大家投票，从第六期开始在问卷调查中加设镜花园投票内容。（本期四格漫画不参加最佳作品评选。）

光我一个人在这说大家一定听烦了，在投稿时有什么想对读者和丹说的话吗？写在稿件背面吧，中稿的同时我会一起登出来，注意！50字以内呀！

近来不断有读者来信打听丹的身世，对“丹”这个名字表示不解；街霸ZERO中的丹很菜，是个没有被上天(CAPCOM?)赋予任何值得夸耀的实力，却敢于向强者“挑衅”的家伙，本人自问无甚过人之处，却手握“生杀”大权在此“指手划脚”，实在惭愧，故以丹为名，自嘲而已。

PS: Dan = ♂









▲《自以为是》　武汉　风间苍月

《无题》　北京　曹梁

丹：画得不好没关系，四格漫画只要想法新奇、会「抖包袱」就行……











《八神绝招》　上海　郭新铃

《意外事件》　上海　郭新铃

丹：其实早就收到过与这两篇想法类似的投稿，但受唯美思想的趋使，选择了其中画功最佳的郭朋友的作品，相信多数读者(落选作者除外)是会赞同我的选择的吧?!同时也希望郭新铃朋友能画一些更有意思的作品。


















杏 花 村

本店酒保：小马

无怪倏尔而秦，倏尔而汉，到此地小坐片时，便成旦暮。

看来何必有洞，何必有花，与诸君清谈半晌，即是神仙。

这据说是湖南桃花源山上的一幅对子，我很喜欢那最后两句。古人所谓"清谈"大概是聊点儿与"浊世"不相干的话题，在这里与大家聊天我感觉也有些"清谈"的意思，往往时间不足"半晌"却已心中快慰非常。近来有不少读者朋友发表意见，说小马话越来越少有偷懒嫌疑，其实……唉，真是一语中的。本意是想多公布一些读者朋友的来信，但交流毕竟是双向的，于是在下还得做一名勤快的酒保，好好张罗。

每次拿到《家》，我最先翻阅的便是"杏花村"，在这里暂时忘却尘世的喧嚣，享受片刻的安逸。真心感谢你们开辟了这个栏目。

昨日，我咬牙狠心 DELETE 了所有的 GAME，心中一片迷惘。与陪伴我近十年的 GAME 分别——虽然只是暂时性的——是痛苦的，可我别无他法。问世间 GAME 为何物，直教生死相许……

（突然，隔壁老爸："小子，再仨月就高考了，你在干什么……"）

无奈，就此打住，我没有太多时间可供挥霍（苦笑）。另外给各位提个醒：最近有些新生媒体已抢去不少读者，要当心啊！

——北京　冰灵

刚至暮春，天气已经燥热，可以想象今年参加中高考的学子们要受罪了。每年都有一批年青人要"悲壮"地走上"战场"，真是解不开化不去的"成长的烦恼"。当然烦恼与希望和欢乐往往是如影随形，比方说这个夏天 PC 兔子也许会 fall in love，阿威也许会结婚，CY 也许会当父亲，乐水也许……（下回分解），谁能没点儿烦恼呢？

一些热心的读者不断提醒杂志要慎对日益激烈的市场竞争，感谢你们！年内《家用电脑与游戏机》将会有很大的变化，众多读者的建议也将被采纳，请大家稍待。

贵刊98年第4期"硬件兵工厂"中的《PCI 声卡大揭密》我看后觉得眼熟，回家发现其与《微型计算机》杂志98年第4期上的《PCI 声卡探秘》一文几乎一样。我不知这是否是双方达成协议后转载的（我看不大像），如果这样建议下次注明，免得误会；如果这篇文章确属抄袭，我倒是很想拿本期的"举报奖"。

本人建议主编下令各小编每月买十来份同类报刊，大家传阅。一来可以开拓视野，取长补短，二来也可尽早发现抄袭或一稿多投现象，别让人骗了还蒙在鼓里。

——上海　于华骏

经查证，这篇文章原载于网上的"台湾超频者天堂站"，作者 JACKKY，《微型计算机》曾多次刊载他的作品。北京的魏国岩（署名 CBOY）确属抄袭行为，本刊将停发其稿费，并不再录用其稿件。

来信指出这一点的读者如于华骏、王亚兮、张伟东、徐志逸、高歌、邹辉等，不能一一列出姓名，故除了表示对他们的谢意外还有歉意……按"举报奖"设立的原则，北京的高峰朋友由于举报时间最早而获奖，奖品为《铁甲风暴》一套。

于华骏朋友的建议很在理，编辑部的资料室一直收集各种同类报刊，小编们经常学习和观察。不过若在同一期的杂志上出现这种情况，那只有徒唤奈何的份，这是现在各家媒体都头痛不已的"死结"。本刊稿费的寄发比起去年延迟了一段时间，不少作者颇有微词；然而这样至少不会便宜那些面皮厚厚的家伙，所以请每位付出心血和汗水的作者朋友原谅则个。

1994年6月《家用电脑与游戏机》杂志创刊，那是一本不起眼的杂志，但它却是当时北京为数极极……极少的游戏杂志。我顺手买了一本，回家一瞧，说句不中听的，真是不怎么样（别生气呀）！不过，在那时能想到办游戏杂志真不错！看着这本杂志，虽然不好，但凭直觉感到它将来大有希望。到了第6期内容好多了，水平提高许多。直到95年增刊，真是太爽了！

1996年9月，这是一个转折点，月刊采用了塑封，也推出了配套软盘！

1997年，又是一个转折点，杂志变厚啦！

1998年，还是一个转折点，杂志又推出了光盘，包括了几乎所有曾经介绍过的好程序及软件，真是太有用了！它成了我的必备光盘（唉！就是缺少几个注册号，又得忙了！）。

现在《家用电脑与游戏机》已经日趋成熟，但还缺少点什么。比如说：早先的"以玩会友"栏目为什么停办了呢？它是多么好的栏目啊！再多开办一些读者服务部！光盘怎么没有信儿了，第2张在哪里？快点出吧！俺都等不及了。

——北京　杨之百

杨之西朋友将杂志的历史娓娓道来，让我又回想起过去的许多人和事，心潮澎湃呀……交友栏目的确很受欢迎，但其中有一些难点，如何保证广大善良的朋友不受个别小人的欺骗是关键问题——现在有些人为了"孔方兄"是不择手段的。如果谁有好主意快快寄来，我等着。



我是贵刊的一位特殊读者，自从见到贵刊后，我大约买了十三、四期《家游》。捆在一起放在床头上，晚上经常津津有味地把一两个钟头"打发"掉。也许你要问这怎能称得上特殊，咱哥儿们都一样；可如果我告诉你我一无电脑，二无任何型号的游戏机呢？

贵刊给人最大的感受就是活泼，有那么一股人情味，看你们的文章是一种享受，整个过程很愉快。俏皮的语言年轻的心，感觉仿佛在和一帮人进行交流，有那么点志同道合的味道。但正所谓成也萧何败也萧何，贵刊追求活泼、追求生活式的语言时，显得有些过于调侃。文章成了表现作者自我的舞台，文章的主体反显得苍白无力了；特别是我，一本杂志经常反复看上十几遍，总觉贵刊耐"咀嚼"力较差。提一些建议：

1. 在宝贵的彩页上设一个"经典游戏精彩画面欣赏"栏目。

2. 设"问题专答"，专门解答读者提出的各种"天真"型的问题。

3. 设"他山之石"栏目专门转载其它刊物上的优秀文章。

4. 卷首语希望再多一点文学性。

虽然希望这封信能得青睐，但我会很快忘掉这封"厚积薄发"的信，生活中是很少有奇迹的。

——山东日照　尹朋鹏

看信看得我两眼发"青"，自不能对读者的信使用白眼而总是"青眼有加"了；而生活中其实每一天都有奇迹，上帝安排的。

这个栏目在创建后给我留下了很好的印象，小马在村内游刃有余，但不知为何从没有去杂志卷首值班。难不成是水平有限，或是"马"屁术不精，希望小马能早日领到"上岗证"。祝小马在卷首能马到成功、老马识途，千万不要指鹿为马、露出马脚、马失前蹄、马革裹尸……

贵刊对"问卷调查"的忠实参与者有了个好消息，即参加一年12期的读者可以有意外惊喜。但是（正如你以前所言，此词出现在后面就不好了）谁能保证自己给贵刊写的信不会在中途"蒸发"，连我现在都不知这封信和调查表能否为小马桌前的"信山"添砖加瓦（开个玩笑）。比如我就已经将近连续十期参加问卷调查了，你们是否收到这么多，谁也不知道（邮局除外）。如果当我等到99年初参加完98年所有问卷调查却未有惊喜之时，天知道我会不会也成为第二个"婷"（绝无讽刺之意，只是想贵刊改善方法）。所以我建议，用编辑部的电脑设立一个"家用电脑与游戏机 POWER"系统，每个读者每参加一次便在那个读者上加一点"POWER"，当参加的次数到达一定数目后，便由贵刊放出"POWER"（奖品），这样才叫惊喜嘛。　——重庆　WWT

小可的确能力有限，招术不精，但至于去卷首值班的问题，嘿嘿……请允许杂志的"隐藏人物"保留一点秘密罢。关于"意外惊喜"，小编们会竭尽所能，力争不出"意外"，只给大家惊喜。

第一次进入你的领地，因为"会诊室"里医生爆满，我这个江湖郎中只好来贵店算命骗钱，混口饭吃。

酒店里的客人要么作诗，要么唱改了词的流行歌，有一位却在不停地讲"老师夺爱"这个老掉牙的故事，想用古老而经常奏效的苦肉计来换取别人的同情——在教室里看杂志被老师捉到，不没收才怪呢！而酒保却让他进店休息。我立即上前对这位说书人说他祸事将至，应该到别处躲躲，他才手忙脚乱地离开了酒店，希望以后不要再见到他。其实我很想了解每位玩友游戏化的故事，但太相似的情节还是不说为妙，免得物极必反。我倒很喜欢坐在"一言堂"，言简意赅，节省空间，可以挤进很多朋友，人多才热闹嘛！

最后是最有希望获得"最有价值意见奖"的一号种子意见："杏花村"要向"点将榜"栏目学习，每期都附上通信地址，方便那些有意进店的新朋友。　——云南昆明　王乐

重复有时可以制造噱头，有时却是趣味的大敌。读者朋友的来信不可能全都标新立异，小马有时也车轱辘话来回说……看来只有我们共同努力才能把小店经营得更好。

新朋友？小店路很好走，只需将目录页编辑部的地址记下再写上"杏花村"收就行啦！

小马（笑骂？）你好，第一次与你联系。可能是以前的信没有写清楚哪个栏目组收的缘故吧，所以一直没收到贵刊的回音。也许几个栏目组之间像踢皮球似的我踢给你你踢给我，踢着踢着就不知传到哪里去了，这真不公平。我觉得好像贵刊就你一个人负责看信，一定很累又很无聊吧，请问要和其它栏目联系的话直接寄给他们可以吗？还是得通过你来传话呢？如果一次想与多个栏目联系又只是一封信的话，后果我已经知道了，那就一定是石沉大海。但要每一个栏目写一封信，再装入信封寄去的话，我感觉又麻烦又费钱，所以像我这个又贪心又不舍得花钱的人，就想到一个信封装上给不同栏目的几封信，开头标明了栏目的名称，



这回如果邮局不出毛病的话,你们该能看到我的来信了吧!

贵刊的好处我就不用多说了,全国的朋友们都心知肚明,这也是我们一直支持的原因,但人的欲望是无限的,贵刊离我们希望的十全十美的程度还差一点,在这我就不拘言辞和你谈一谈:

一、内容还是不够丰富,建议再雇几个情报员扩大内容。

二、对曾经中过奖的玩家们不够关怀,建议成立一个中奖玩家协会。会员可以定期交一些会费,每隔一定时间收到会员名单,方便这些玩家相互联系,玩家们也可以常与贵刊保持联系。

三、广告应主要介绍产品的性能及特点,而且要标明购买地点。

四、贵刊的人都太神秘!不但名字怪,作风更怪。每一期都采访别人,给别人曝光,自己却都"猫"着,让人连性别、年龄都无法了解。难道你们都长得又老又丑或……我没有别的目的,只是认为知道了你们真面目之后,会更加增添信任度、亲切度,离我们更近了一步,而不是让我感觉遥不可及!

——黑龙江　左海军

无论哪种来信方式,只要写得清楚明白就OK了。像一些写给主编或是编辑部的信,要么无人敢拆要么是个人就拆,难免出乱子。关于小编亮相的问题不会再推拖了,在不久后栏目及人员调整停当时便"示众"。

在马上就要关门的时候,我突然收到四川达利和福建丁华的"飞刀传书"。两位朋友像约好了一样给小编们寄来了"标准回信"——与"标准化试卷"相似,只需填好"答案"装进信封便可。若说这是二位的机智与幽默,不如说是给小编们一记重锤——谁还好意思偷懒啊!

一 言 堂

湖北十堰叶飞:建议封底作为电视游戏的彩页,因为它小嘛!

江苏淮阴吴海深:买这本杂志是最轻松的,无须翻看,认清名字就行。

浙江绍兴章安东:电影片头总能震撼人心,那杂志呢……众小编莫非染了流感,有气无力,作呻吟状。

湖南长沙才华:希望介绍一些国外著名玩家的情况。

上海张捷:少刊登一些修改秘技,如果只为看结局不如去看VCD。

河北沧州蔡春意:只要我有钱(这样的时候不多),我就会买一本《家用电脑与游戏机》。

四川江油刘城:不知何时会有马姐出现啊?

玩家坐庄

《噩梦鬼魅》

江苏南通陈海译:手执利刃的"劳拉"伴着DIABLO的音乐,使出华丽的连续技砍向"生物危机"的怪物,身后留下QUAKE的痕迹。评价94。

《主题医院》

北京陈峰:当我全心全意为之服务的生病的上帝们将胃中精华竞相展现在我美丽医院的走廊上时,我的脑瓜大了,我…我需要充气机!评价92(幽默+3,不雅-2)。

《炎龙骑士团外传风之纹章》

黑龙江哈尔滨张军:一次次地失去记忆,又一次次地恢复记忆。伴随失忆的永远是冒险的欢乐,而伴随恢复记忆的却永远是生离的悲痛……评价90。

浙江杭州丁纯:创意构思是一流的,画面粗糙也是一流的。如果解析度可以提高我一定会再买一套。评价85。

《VR战士2》

山东济南陈然:为硬盘默哀3分钟。评价85。

上海陈化成:从街机到土星到电脑,"小二黑过年——一年不如一年"。评价80。

山东青岛薛春炜:3D格斗巅峰之作,世嘉借结城晶的嘴喊着:"我的大我的大!"评价95。

98年第3期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章

1. 特别企划　上帝降临
2. 文渊阁　的哥手记
3. 业界星空　渴望游戏版的过把瘾

读者最不欣赏的文章

1. 文渊阁　的哥手记
2. 文渊阁　对盗版问题的突发奇想及其它
3. 业界星空　谁制作了WIN95

读者最感兴趣的栏目　攻略手记

读者认为最好的彩页　侍魂64

98年第3期幸运读者名单

吉林长春	于冬辉	广东湛江	占　力
山东济南	刘　乐	北　　京	李　京
福建福州	刘昆宏	河南商丘	马　林
北　　京	王北斗	四川江油	黄轶平
河南洛阳	付　谨	上　　海	王　威
北　　京	王　斌	宁夏兰州	郝天杨
河北涿州	刘　庆	江苏常熟	陈　健
陕西西安	雷铭翔		

98年第4期广告意见征答获奖名单

江苏南京	陈　吉	湖北武汉	张　楠
天　　津	于学鹏	北　　京	李　运
天　　津	邢　希	江苏常州	赵万春
河南郑州	木可科	湖南长沙	张勇强
上　　海	周晓阳	湖北武汉	李凤辉

PC GAME

VIRTUA COP 2™

ISSN 1005-6793



国内统一刊号:CN11－3450/TP

定价:6.80元